12

SCONTRO MORTALE



JOE DEVER

lupo solitario

librogame®

A Sophie e Ben

Un ringraziamento speciale a Adrian Orr, creatore del «Mind Reaper»

ISBN 88-7068-225-0
Titolo originale: «Lone Wolf - The Masters of Darkness».
Prima edizione: Arrow Books Ltd., Londra, 1988.

Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati.

SCONTRO MORTALE

JOE DEVER

illustrato da Brian Williams
tradotto da Alessandra Dugan





Edizioni E. Elle
34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Telex 460628

SOMMERLUND

IL REGNO & DELLE TENEBRE

Dejkasta

Otgadtezna

Golfo di Helgenag

Mare di Kaltenland

Punta Vashna

Mont Gourdz

Dajdokritzaga

AARNAK

GAZAD

HELGEDAD

Naogizaga

REGNO DELLE TENEBRE

ANSKAVEN

TORAN

SOMMERLUND

Golfo di Holm

Monastero Kamas

TYSO

Monti Durncrag

HOLMGARD

Kagazitzaga

TERRE SELVAGGE

ESHNAR

NADGAZAD

MAGADO

Maakengorge

ndatol

OGIA

RANDONA

MONTAGNE

FORESTA

LAG

BANCHISA

SCALA IN CHILOMETRI

0 100 200

COLLINE

PALUDE

VULC

TUNDRA

TERRE DESOLATE

PIANURA

REGISTRO DI GUERRA

ARTI RAMASTAN — NOTE

ARTI RAMASTAN	NOTE
1	
2	
3	
4 Quarta Arte a scelta se hai portato a termine un'avventura Ramastan	
5 Quinta Arte a scelta se hai portato a termine due avventure Ramastan	
6 Sesta Arte a scelta se hai portato a termine tre avventure Ramastan	
7 Settima Arte a scelta se hai portato a termine quattro avventure Ramastan	
8 Ottava Arte a scelta se hai portato a termine cinque avventure Ramastan	
9 Nona Arte a scelta se hai portato a termine sei avventure Ramastan	

CERCHI DI SAPIENZA — PUNTI PREMIO

CERCHIO	COMB.	RES.	CERCHIO	COMB.	RES.
CERCHIO DEL FUOCO	+1	+2	CERCHIO DEL SOLE	+1	+3
CERCHIO DELLA LUCE	0	+3	CERCHIO DELLO SPIRITO	+3	+3

ZAINO (massimo 8 oggetti)	
1	PASTI
2	
3	– 3 RES se non hai un Pasto quando ti viene ordinato di mangiare
4	
5	BORSA (massimo 50 Corone)
6	
7	
8	

COMB. = COMBATTIVITÀ RES = RESISTENZA

(OGGETTI SPECIALI E ARMAMENTO ALLE PAGINE SEGUENTI)

COMBATTIVITÀ	RESISTENZA
	Non si può superare il punteggio iniziale 0 = morto

DIARIO DI COMBATTIMENTO

RESISTENZA LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	RESISTENZA NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO

GRADO RAMASTAN



OGGETTI SPECIALI

DESCRIZIONE	IMPIEGO

ARMAMENTO

ARMI (massimo 2)
1
2
Se hai l'Arte della Guerra in una di queste armi + 3 punti Comb. Se combatti senza armi – 4 punti Comb.

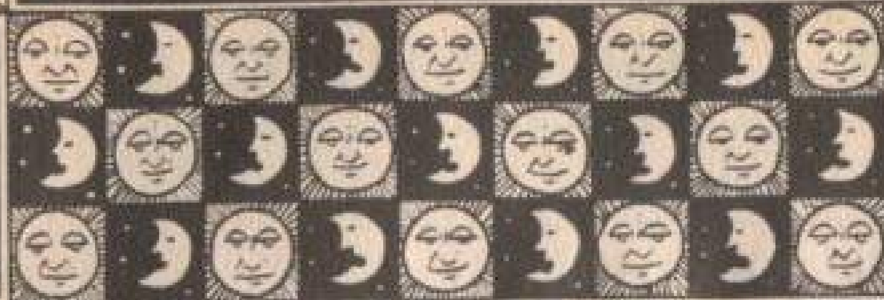
ARTE DELLA GUERRA

PUGNALE		LANCIA	
MAZZA		DAGA	
MARTELLO		ARCO	
ASCIA		SPADA	
ASTA		SPADONE	

FARETRA & FRECCE

Faretra	Numero delle frecce
SI/NO	







uesto diploma attesta che

è un Maestro delle Arti Ramastan



INDIETRO NEL TEMPO . . .

Tu sei Lupo Solitario, l'ultimo guerriero dei nobili cavalieri Ramas del regno di Sommerlund e unico superstite del massacro che li ha annientati durante un'aspra guerra contro i tuoi nemici di sempre: i Signori delle Tenebre del regno di Helgedad.

Molti secoli sono passati da quando il primo Grande Maestro Aquila del Sole fondò l'ordine Ramas. Aiutato dai Maghi di Dessi portò a termine una pericolosa impresa, che gli permise di trovare sette cristalli conosciuti come le Pietre della Sapienza di Nyxator. Una volta venuto in possesso di queste pietre la sua saggezza e la sua potenza raggiunsero il culmine, ed egli volle che tutte le sue conoscenze fossero tramandate alle future generazioni di cavalieri. Decise così di scrivere i segreti dei suoi poteri in un grosso volume, chiamato *Il Libro del Ramastan*. Tu hai ritrovato questo inestimabile tesoro che era andato perduto e hai giurato a te stesso che avresti riportato l'ordine Ramas all'antico splendore per assicurare al tuo paese un futuro di pace. Per mantenere la promessa fatta a te stesso hai intrapreso la stessa ricerca che Aquila del Sole riuscì a compiere più di mille anni or sono: dovevi ritrovare i sette potenti cristalli che custodivano il potere e la saggezza dei tuoi antenati.

La ricerca ti ha fatto allontanare dal tuo paese: seguendo i passi del primo Grande Maestro Ramas sei giunto a Dessi e hai cercato l'aiuto dei Maghi Anziani, gli stessi che aiutarono Aquila del Sole nella sua impresa moltissimo tempo fa. Lì sei venuto a sapere che i

Maghi aspettavano da secoli il tuo arrivo. Infatti un'antica leggenda del luogo racconta della nascita e della conquista del potere di due *koura-tas-kai*, "figli del sole". Uno di loro fu chiamato *Ikar*, che significa "aquila", l'altro fu chiamato *Skarn*, che significa "lupo". Oltre a ciò una profezia aveva annunciato che entrambi i *koura-tas-kai* sarebbero giunti dalle terre del nord e avrebbero chiesto l'aiuto dei Maghi Anziani per portare a termine un' importante ricerca. Anche se molti secoli dovevano intercorrere tra i due *koura-tas-kai*, essi avrebbero diviso lo stesso spirito, lo stesso proposito e lo stesso destino: trionfare contro i campioni delle tenebre in un' età di gravi pericoli. I Maghi Anziani sapevano che tu eri Skarn, il lupo della leggenda di Dessi, e tenendo fede al loro voto hanno promesso di aiutarti a completare l'impresa Ramastan.

Ad Elzian, la capitale di Dessi, ti è stata insegnata la storia del Magnamund e hai ricevuto le stesse lezioni di saggezza che i Maestri Ramas ti avrebbero dato se fossero sopravvissuti al micidiale attacco dei Signori delle Tenebre contro il monastero Ramas. Eri ansioso di imparare tutto ciò che i Maghi Anziani potevano insegnarti per affrontare la tua ricerca, ma lo scoppio della guerra ha bruscamente interrotto il tuo addestramento. Ad Helgedad, la capitale dei Signori delle Tenebre, una terribile lotta per il potere era stata vinta da Gnaag. Gli altri quattordici Signori delle Tenebre uniti in alleanza sotto la guida del loro nuovo capo avevano ricevuto l'ordine di ammassare enormi armate per prepararsi a conquistare il Magnamund. Le legioni dei Giak crescevano di giorno in giorno, permettendo a Gnaag di invadere le terre libere cogliendole impreparate. Le sue legioni hanno continuato ad avanzare indisturbate finché, nella battaglia di Tahou, sei riuscito a modificare l'andamento della guerra decisamente contro Gnaag, sconfiggendo in un combattimento mortale il suo potente alleato, il Sultano Kimah.

La vittoria a Tahou ha preparato la strada per la liberazione degli altri paesi che Gnaag aveva conquistato con la forza. Ma il dolce sapore della vittoria è subito svanito quando sei venuto a sapere che il nemico era riuscito ad impossessarsi delle ultime tre Pietre della Sapienza di Nyxator, e che aveva giurato di vendicare la sua sconfitta distruggendole e uccidendoti. Messo in allarme da questa notizia il Consiglio Superiore dei Maghi Anziani ti ha aiutato a formulare un nuovo piano d'azione. Dai loro alleati in occidente avevano saputo che le Pietre della Sapienza erano custodite nella fortezza di Torgar, dove gli stregoni di Gnaag - i Nadziranim - stavano cercando il modo per distruggerle. Temendo che riuscissero nel loro scopo, i Maghi Anziani hanno organizzato il tuo viaggio segreto verso Torgar, e quando vi sei giunto, dopo molti sforzi e pericoli, l'hai trovata assediata dalle truppe alleate di Talestria e di Palmyrion. Nei primi mesi dell' invasione dei Signori delle Tenebre, centinaia di uomini della Talestria erano stati fatti schiavi e mandati a lavorare nelle miniere di zolfo che si trovano nel sottosuolo di Torgar. La loro situazione sembrava disperata fino a quando le armate alleate, sotto il comando di Lord Adamas di Garthen, sono finalmente giunte a liberarli. Grazie anche al tuo coraggio e alla tua abilità durante l'assalto, le truppe di Lord Adamas sono riuscite ad

abbattere le grandi porte di Torgar e a fare irruzion nella fortezza. Durante quella fiera battaglia sei pene trato nelle segrete della cittadella, dove i Nadziranin cercavano di distruggere le Pietre della Sapienza. L hai visto le tre gemme radiose sospese sopra un pozz circolare, immobilizzate in una sfera di energia nega tiva creata da alcuni potenti raggi di luce che uscivan dal bordo del pozzo. Grazie ad una strana impalcatur sei riuscito a salire al di sopra di questi raggi d'ener gia e a recuperare una delle tre Pietre della Sapienza Ma quando stavi per afferrare anche le altre due ha sentito il terribile grido di Gnaag: "La vendetta sar mia!" ha urlato con la sua stridula voce, e l'istant successivo una scarica di energia blu è partita da u cristallo che il tuo nemico teneva stretto in pugno L'impalcatura arrugginita si è scossa con violenza le due ultime Pietre della Sapienza sono cadute ne pozzo nero. Una seconda scarica ha rotto definitiva mente l'impalcatura e, accompagnato dalla tremend risata di Gnaag, sei caduto a testa in giù nella pi completa oscurità del cunicolo: era il Cancello del l'Ombra, che ti ha portato al mondo crepuscolare de Daziarn.

Quando hai dato un primo sguardo alla pianura deso lata del Daziarn ti sei subito ricordato di quel poco ch sapevi di questo mondo così strano. I Maghi di Som merlund credono si tratti di un corridoio astrale ch unisce il pianeta del Magnamund agli altri piane dell'universo. Passando attraverso un Cancello de l'Ombra - uno dei quali si trova sotto la loro Sala d Consiglio a Toran - una persona può entrare nel D ziarn. Ma tutti coloro che avevano oltrepassato Cancello dell'Ombra di Toran non avevano mai fatto ritorno e ciò aveva convinto i Maghi che quel viaggio potesse essere compiuto in una sola direzione. Dal Daziarn non c'era via d'uscita.

Il tuo voto di ristabilire l'ordine Ramas e la tua ostinata volontà di sopravvivere, nonostante tutte le avversità, ti hanno reso ancora più determinato a ritrovare le ultime due Pietre della Sapienza e a scoprire il modo per ritornare nella tua terra. Hai scoperto che la tua lotta contro le forze delle tenebre è il fulcro di un più grande conflitto che si sta svolgendo in tutti i pianeti dell'universo, e che è giunto il momento in cui le gesta di un solo uomo getteranno le basi per il futuro di ogni specie vivente. È stata veramente una rivelazione sconvolgente scoprire che quell'individuo sei proprio tu.

Una parte del tuo destino si è compiuta quando hai sconfitto in combattimento il Signore del Caos, capo delle forze maligne che tentavano di conquistare il Daziarn. Hai ritrovato una delle Pietre della Sapienza e, con l'aiuto di una creatura semi-divina chiamata Serocca, sei riuscito a localizzare la posizione del Cancello dell'Ombra che ti avrebbe riportato al tuo paese natale. Proprio qui la tua impresa è culminata in un'aspra battaglia contro un tuo vecchio nemico, Vonatar il Traditore, che aveva ritrovato l'ultima Pietra della Sapienza e teneva sotto controllo la città in cui si nasconde il Cancello dell'Ombra. Egli aveva intenzione di usare i poteri della Pietra per tornare nel Magnamund, ma il tuo coraggio e la tua determinazione sono riusciti a neutralizzare i suoi piani. Proprio alle porte del Cancello dell'Ombra, in un terribile

combattimento, sei riuscito ad ucciderlo e a recuperar la Pietra della Sapienza, portando così a termine l'in presa Ramastan. Nello stesso istante un'incredibi ondata di potere è penetrata nel tuo essere, portando ad un livello di conoscenza che supera di molto i limi umani. Sotto la guida di questi poteri ti sei lascia portare verso il Cancello dell'Ombra, sei entrato nel gelida oscurità e hai iniziato così il tuo trionfale rito no nel mondo in cui sei nato.

LE REGOLE DEL GIOCO

Durante la tua missione devi tenere sempre aggiorna il **Registro di Guerra** che trovi all'inizio del libr Siccome con questo libro puoi giocare più di una volt ti conviene fare qualche copia del Registro.

Durante il tuo apprendistato come Ramas hai svilu pato delle doti tattiche (Combattività) e fisiche (Re stenza). Prima di iniziare la missione devi controlla il tuo livello di preparazione. Per far questo vai al fine del libro, alla **Tabella del Destino**, e con gli occ chiusi punta la matita a caso sulla pagina.

Il numero che esce dalla Tabella del Destino indica tua Combattività. A questo numero aggiungi 10 e scri il totale nella casella "Combattività" del Registro Guerra (per es., se esce 4 dalla Tabella del Destin scrivi 14 nella casella "Combattività"). Quando affro ti un nemico dovrai misurare la tua Combattività c la sua. Un punteggio alto in questa casella è perc molto vantaggioso.

Punta di nuovo la matita sulla Tabella del Destino: questo numero indicherà il tuo livello di Resistenza. Aggiungi 20 a questo numero e scrivi il totale nella casella "Resistenza" del Registro di Guerra (se esce il 6 dalla Tabella del Destino, hai 26 punti di Resistenza).

Se vieni ferito in combattimento perdi punti di Resistenza. Quando il tuo punteggio di Resistenza arriva a zero sei morto, e l'avventura è finita. I punti di Resistenza persi possono essere recuperati durante il gioco, ma il punteggio non può mai superare quello di partenza.

Se hai portato a termine con successo qualche altra avventura di Lupo Solitario, puoi conservare il tuo punteggio di Combattività e di Resistenza. Conservi inoltre le Armi e gli Oggetti Speciali che avevi alla fine del tuo ultimo viaggio. Annota tutto sul nuovo Registro di Guerra, ricordando che puoi avere al massimo 2 Armi, e 8 oggetti nello Zaino. Puoi aggiungere di tua scelta un'Arte Ramastan in più sul nuovo Registro di Guerra per ogni avventura di Lupo Solitario (libri 6-12) che hai portato a termine con successo.



LE ARTI RAMASTAN

Durante il tuo addestramento come Cavaliere Ramas
e nel corso dell'avventura che ti ha portato al ritrova
mento del *Libro del Ramastan*, ti sei perfezionato i
tutte le dieci tecniche di combattimento che vann
sotto il nome di Arti Ramas.

Ora, dopo aver studiato il *Libro del Ramastan*, ha
raggiunto il grado di Maestro Superiore, cioè hai im
parato tre delle Arti Ramastan elencate qui sotto: or
devi decidere quali sono. Siccome dovrai impiegarl
tutte nel corso del tuo pericoloso viaggio, sceglile co
molta cura. L'uso corretto di queste tecniche al mo
mento giusto può salvarti la vita.

Le discipline Ramastan sono divise in quattro grupp
chiamati "Cerchi di Sapienza", ognuno dei quali
governato da una speciale scuola di addestrament
Perfezionando tutte le Arti Ramastan di un particolar
Cerchio di Sapienza, puoi aumentare i tuoi punti d
Combattività e Resistenza. (Per maggiori dettagli, ve
di più avanti la sezione *Cerchi di Sapienza del Rama
stan*.)

Quando hai scelto le tue tre Arti, scrivile nella tabell
"Arti Ramastan" del Registro di Guerra.

Arte della Guerra
Con quest'Arte il Maestro Ramas impara ad usare all
perfezione vari tipi di Armi. Se ti capiterà di comba
tere con un'Arma di cui hai imparato tutti i segret
potrai aggiungere tre punti alla tua Combattività.

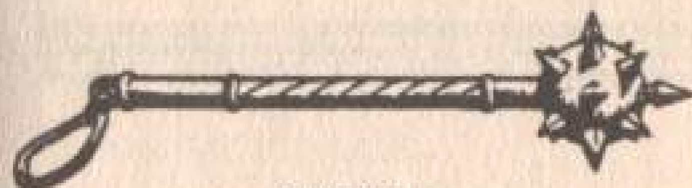
grado di Maestro Superiore, con il quale inizi le avventure Ramastan, significa che ti sei perfezionato nell'uso di tre delle Armi elencate qui sotto:



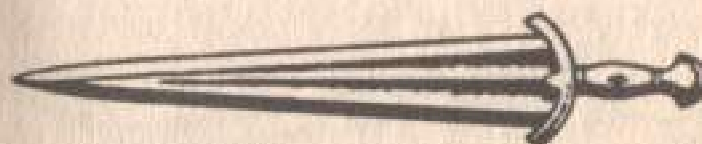
LANCIA



PUGNALE

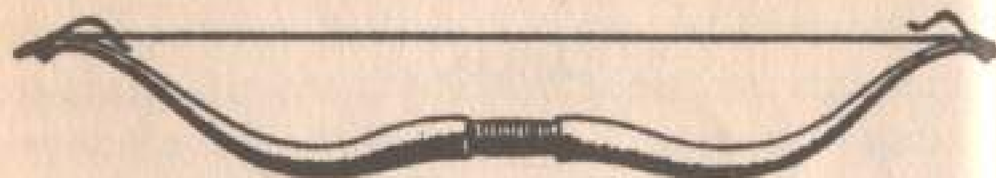


MAZZA

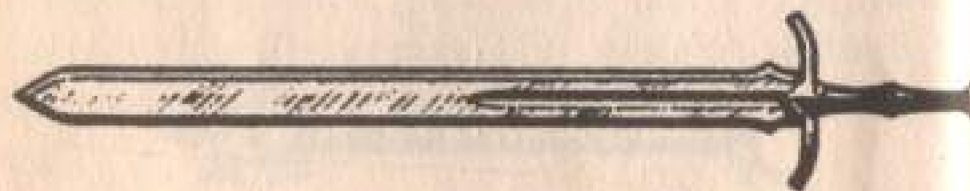


DAGA

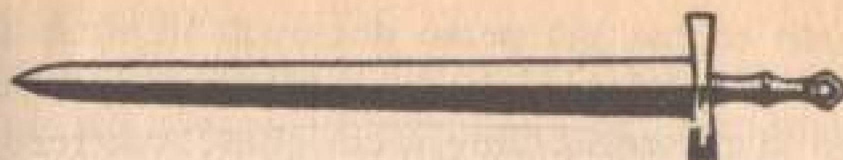

MARTELLO


ARCO


ASTA


SPADONE


ASCIA


SPADA

Il fatto che ti sia perfezionato nell'uso di tre Armi non significa che tu le possegga fin dall'inizio della tua avventura. Avrai comunque la possibilità di procurartene durante il viaggio, o le troverai per caso. Per ogni avventura Ramastan che hai portato a termine puoi aggiungere un'Arma alla tua lista.

Se scegli quest'Arte, scrivi *Arte della Guerra + 3 punti di Combattività* e segna le Armi che hai scèlto nella tabella "Arte della Guerra" sul Registro di Guerra. Non puoi portare con te più di due Armi.

Controllo Animale
Quest'Arte Ramastan rende il Maestro Ramas capace di comunicare con molti animali e di capire le loro intenzioni. Inoltre, dà la possibilità di avvantaggiarsi quando si combatte in sella.

Se scegli quest'Arte, scrivi sul Registro di Guerra *Controllo Animale*.

Medicina
Chi possiede quest'Arte può recuperare i punti di Resistenza persi in combattimento: potrai aggiungere 1 punto di Resistenza ogni volta che superi una tappa del viaggio senza essere impegnato in combattimento,

ma solo se hai già perso dei punti di Resistenza. Ricordati comunque che non puoi mai superare il livello di partenza. Oltre a ciò quest'Arte rende un Maestro Ramas capace di curare malattie, cecità e ferite sia agli altri che a se stesso. Usando la conoscenza che gli viene da quest'Arte, il Maestro Ramas riconoscerà le proprietà di qualsiasi erba, radice o pozione che troverà durante le sue avventure.

Se scegli quest'Arte, scrivi *Medicina + 1 punto di Resistenza per ogni paragrafo superato senza combattere.*

Sparizione
Questa tecnica permette al Ramas di adattarsi all'ambiente circostante, anche nei terreni più scoperti. Egli sarà capace di mascherare persino l'odore e il calore del suo corpo, e di imitare alla perfezione i dialetti e i modi di fare di ogni città che visiterà.

Se scegli quest'Arte, scrivi *Sparizione* sul Registro di Guerra.

Fiuto
Questa tecnica permette al Ramas di non morire di fame in un ambiente selvaggio. Sarà sempre in grado di procurarsi del cibo, tranne che in zone brulle e nel deserto. Darà inoltre al suo possessore la capacità di spostarsi con grande velocità e destrezza, e non gli farà perdere punti di Combattività a causa di qualche attacco a sorpresa o di qualche imboscata.

Se scegli quest'Arte, scrivi *Fiuto* sul Registro di Guerra.

Interpretazione
Oltre ad essere in grado di scegliere il percorso giusto anche in un territorio selvaggio, quest'Arte rende il Ramas capace di leggere e capire le lingue straniere, di decifrare simboli, impronte e tracce, anche se sono state cancellate, e di scoprire molte trappole. Inoltre gli garantisce la capacità di riconoscere sempre intuitivamente la posizione del nord.

Se scegli quest'Arte, scrivi *Interpretazione* sul Registro di Guerra.

Raggio Psichico
Con questa tecnica il Ramas può attaccare il nemico con la forza della mente. Può essere usata insieme alle normali Armi e aggiunge 4 punti alla tua Combattività.

È una tecnica molto potente, ma anche molto costosa: per ogni scontro del combattimento in cui usi il Raggio Psichico, devi sottrarre 2 punti alla tua Resistenza. La forma più debole del Raggio Psichico, chiamata Psicolaser, può essere usata contro il nemico senza perdere punti di Resistenza, ma aggiunge solo 2 punti alla tua Combattività. Il Raggio Psichico non può essere usato se la tua Resistenza scende sotto i 7 punti, e inoltre non tutte le creature che incontrerai possono essere colpite: ti verrà detto di volta in volta se la creatura è immune al Raggio.

Se scegli quest'Arte, scrivi *Raggio Psichico + 4 punti di Combattività ma - 2 punti di Resistenza per ogni scontro; Psicolaser + 2 punti di Combattività.*



Scudo Psichico
Molti degli esseri malvagi che incontri possono attaccarti con la forza della loro mente. Lo Scudo Psichico impedisce che tu perda punti di Resistenza se sei sottoposto a questa forma di attacco, e aumenta molto la tua difesa contro l'ipnosi.

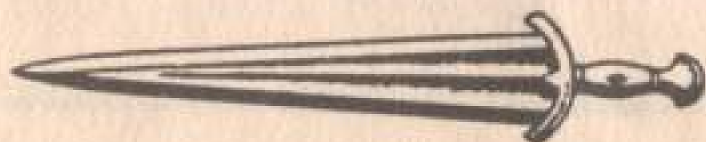
Se scegli quest'Arte, scrivi *Scudo Psichico - nessuna perdita se attaccato da forze mentali*.

Difesa /
L'uso di questa tecnica ti permette di sopportare punte estreme di caldo e di freddo senza perdere punti di Resistenza, e di spostare piccoli oggetti con la sola capacità di concentrazione.

Se scegli quest'Arte, scrivi *Difesa* sul Registro di Guerra.

Divinazione
Questa tecnica avverte il Ramas di un pericolo imminente e gli permette di scoprire un nemico invisibile o nascosto. Inoltre gli fa scoprire la vera natura di uno sconosciuto, o di un oggetto strano incontrato nel corso dell'avventura. La Divinazione ti permette di comunicare telepaticamente con un'altra persona e di capire se una creatura è dotata di capacità psichiche.

Se scegli quest'Arte, scrivi *Divinazione* sul Registro di Guerra.



EQUIPAGGIAMENTO

Prima di lasciare Toran e di iniziare la tua decisiva missione, Banedon ti consegna una mappa del Regno delle Tenebre (che si trova nelle prime pagine del libro) e una borsa di pelle con delle monete. Per sapere quante Corone d'Oro ci sono dentro, estrai un numero dalla Tabella del Destino e aggiungi 10 al numero uscito. Segna il totale nella casella "Borsa" del Registro di Guerra, aggiungendo eventualmente le Corone che ti sono rimaste da un'altra avventura.

Banedon ti procura anche degli oggetti d'equipaggiamento che ti aiuteranno a sopravvivere nel cuore delle terre nemiche. Per il viaggio nelle fredde acque del mare di Kaltenland, ti vengono forniti dei capi d'abbigliamento pesante: robusti stivali, un mantello col cappuccio fatto di pelle di Kalkoth a prova d'acqua.

Inoltre puoi prendere sei degli oggetti di questa lista, aggiungendovi qualsiasi altro oggetto di cui tu sia già in possesso. Ricordati però che non puoi portare più di due Armi, e più di otto oggetti nello Zaino.

SPADA ("Armi")
ARCO ("Armi")
FARETRA ("Oggetti Speciali"). Contiene sei frecce: ricordati di cancellarle una volta usate.



CORDA ("Zaino")



POZIONE DI VIGORILLA ("Zaino"). Questa pozione ti fa recuperare 4 punti di Resistenza persi in combattimento. Ce n'è solo una dose.



LANTERNA ("Zaino")



MAZZA ("Armi")



4 RAZIONI ALIMENTARI ("Pasti"). Ognuna di esse vale per un Pasto e occupa un posto nello Zaino.



PUGNALE ("Armi")



ASTA ("Armi")
ASCIA ("Armi")

Quando hai deciso quali sono gli oggetti che prendi, segnali sul Registro di Guerra nella casella corrispondente alla voce tra parentesi, ed eventualmente modifica i punteggi di Combattività e Resistenza.

Come portare l'equipaggiamento
Ora che sei equipaggiato, questa lista ti spiega come portare i vari oggetti. Non occorre segnare niente sul Registro, eventualmente potrai tornare a questa lista durante l'avventura.

SPADA: in mano
ARCO: in mano
FARETRA: appesa in spalla
CORDA: nello Zaino
POZIONE DI VIGORILLA: nello Zaino
LANTERNA: nello Zaino
MAZZA: in mano
RAZIONI ALIMENTARI: nello Zaino
PUGNALE: in mano
ASTA: in mano
ASCIA: in mano

Quanto puoi portare?
Armi: il massimo numero di Armi che puoi portare è 2

Zaino: non è molto grande, quindi può contenere a massimo 8 oggetti, compresi i Pasti.

Oggetti Speciali: questi non devono stare nello Zaino Quando ne troverai uno, ti verrà detto come portarlo In ogni avventura si possono portare al massimo 1 Oggetti Speciali.

Corone d'Oro: queste stanno sempre nella Borsa. I numero massimo è 50.

Cibo: deve stare nello Zaino. Ogni Pasto conta com un oggetto.

Tutti gli oggetti che puoi trovare e usare nel tu viaggio, e che devi segnare sul Registro di Guerra, ne testo li troverai scritti con l'iniziale maiuscola (per es Pugnale Dorato, Pendente Magico...). Se non vien detto esplicitamente che si tratta di un Oggetto Spe ciale, mettilo nello Zaino.

Come usare l'equipaggiamento
Armi: le Armi ti aiutano in battaglia. Se tra le Ar Ramastan hai scelto l'Arte della Guerra con l'Arm che stai usando, aggiungi 3 punti alla tua Combattivi tà. Se entri in battaglia senza un'Arma, togli 4 punt dalla tua Combattività e combatti a mani nude. Se trov un'Arma durante il tuo viaggio, puoi prenderla e usar la (ricorda che puoi portare al massimo due Armi).

Arco e Frecce: durante la tua avventura avrai molt occasioni di usare Arco e Frecce. Se scegli quest'Ar ma, e possiedi almeno una Freccia, puoi usarla sol quando ti viene permesso di farlo. L'Arco è un'Arma molto vantaggiosa, perché ti permette di colpire il nemico anche a grande distanza. Ma attenzione: l'Arco non può essere usato in combattimenti corpo a corpo, perciò è consigliabile equipaggiarsi con un'altra Arma adatta a questo genere di combattimento, come una Spada o una Mazza.

Per poter fare uso di un Arco devi possedere una Faretra e almeno una Freccia. Ogni volta che usi l'Arco, ricordati di cancellare le frecce adoperate dal Registro di Guerra. Se hai finito le Frecce non puoi più usare l'Arco, ma durante il corso dell'avventura potrai avere occasione di recuperarne qualcuna.

Se possiedi l'Arte della Guerra con l'Arco, potrai aggiungere 3 ad ogni numero estratto dalla Tabella del Destino quando dovrai usare l'Arco. Se in un combattimento ravvicinato sei armato solo di un Arco, devi togliere 4 punti dalla tua Combattività e combattere a mani nude.

Zaino: durante il tuo viaggio troverai diversi oggetti utili che forse vorrai tenere (ricorda che nello Zaino puoi portare al massimo 8 oggetti). Puoi cambiare i tuoi oggetti o eliminarli, ma non quando sei impegnato in combattimento.

Oggetti Speciali: questi non vanno tenuti nello Zaino. Quando trovi un Oggetto Speciale ti verrà detto come portarlo.

Il numero massimo di Oggetti Speciali che puoi portare con te è 12. Se ne hai di più puoi lasciarli a Toran, dandoli in custodia a Banedon.

Cibo: dovrai mangiare regolarmente durante il viag gio. Se ti trovi senza cibo quando ti viene ordinato d mangiare un Pasto, perdi 3 punti di Resistenza. Ma s tra le Arti Ramastan hai scelto il Fiuto, non sar necessario cancellare un Pasto dalla casella del Reg stro di Guerra.

Pozione di Vigorilla: questa può ridarti 4 punti (Resistenza se la bevi dopo un combattimento. Ce n' solo una dose. Se trovi altre Pozioni magiche duran il viaggio ti verrà detto che effetto hanno.

Tutte le Pozioni verranno contate come oggetti del Zaino.



REGOLE DI COMBATTIMENTO

Durante la tua avventura ti capiterà di dover comba tere con dei nemici. I punteggi di Combattività Resistenza di ogni singolo nemico saranno specific nel testo. Lo scopo di Lupo Solitario è di uccidere nemico: questo si fa portando a zero i suoi punti Resistenza cercando di perderne il meno possibile.

All'inizio i punti di Resistenza di Lupo Solitario e d nemico devono essere segnati nelle apposite case del Diario di Combattimento nel tuo Registro.
Il combattimento si svolgerà così:

Aggiungi al tuo punteggio di Combattività i punti che ti toccano grazie alle tue Arti Ramastan ed eventualmente ai tuoi Oggetti Speciali.

Sottrai il punteggio di Combattività del nemico dalla somma ottenuta. Questo è il Rapporto di Forza, che devi segnare nell'apposita casella del Diario di Combattimento.

Esempio
Lupo Solitario (Combattività 15) è attaccato da un Predatore della Notte (Combattività 22). Non può evitare il combattimento e deve aspettare l'attacco del nemico. Lupo Solitario possiede l'Arte Ramastan del Raggio Psichico, da cui il Predatore non è immune, così Lupo Solitario può aggiungere 4 punti alla sua Combattività, portandola a 19.
Sottraendo dal tuo punteggio quello del Predatore della Notte si ottiene un Rapporto di Forza di -3 (19-22= -3).

Segna -3 nella casella "Rapporto di Forza" del Diario di Combattimento.

3. Adesso estrai un numero dalla Tabella del Destino con il solito sistema.

4. Vai alla tabella "Risultati di Combattimento" in fondo al libro. Nella riga in alto sono segnati i numeri del Rapporto di Forza; cerca il tuo e fai l'incrocio con il numero estratto dalla Tabella del Destino (i numeri del Destino sono segnati ai lati della tabella). Così trovi i punti di Resistenza persi sia da Lupo Solitario che dal nemico durante questo scontro ("N" indica i punti persi dal nemico, "LS" quelli persi da Lupo Solitario).

Esempio
Abbiamo detto che il Rapporto di Forza è -3. Se da
Tabella del Destino esce un 6, il risultato di que
combattimento è: "LS" perde 3 punti di Resisten
più altri 2 per aver usato il Raggio Psichico.
"N" perde 6 punti di Resistenza.

5. Nelle caselle "Resistenza" del Diario di Comba mento segna i nuovi punteggi dei due combatter
6. Se non ricevi istruzioni diverse, o se non hai possibilità di fuggire, devi continuare a combat re, e cioè
7. Riprendi dal n.3.

Il combattimento continua finché i punti di Resisten del nemico o di Lupo Solitario arrivano a zero; questo punto chi ha zero viene dichiarato morto. muore Lupo Solitario l'avventura è finita. Se muor nemico, Lupo Solitario continua, ma ovviamente c meno punti di Resistenza.

Un riassunto delle Regole di Combattimento si tro in fondo al libro.

Fuga dal combattimento
In certi casi può esserti data la possibilità di sottra al combattimento tra uno scontro e l'altro. Se deci di fuggire calcola il punteggio ottenuto fino a q momento con il solito sistema. Bada però che n vengono contati i punti di Resistenza persi dal nemic ma solo quelli persi da Lupo Solitario: questo è prezzo che si paga per fuggire! Comunque tieni pr sente che puoi fuggire solo se questa possibilità prevista espressamente nel testo.

L'ADDESTRAMENTO RAMASTAN

Questa tabella ti dice i gradi e i titoli che un Maestro Ramas raggiunge man mano che procede nell'addestramento. Ogni volta che porti a termine con successo un'avventura di Lupo Solitario, aumenta il numero di Arti in cui sei esperto, fino ad arrivare al massimo grado cui può aspirare un Guerriero Ramas: al titolo di Grande Maestro Ramas.

Numero delle Arti in cui sei esperto	**Grado e titolo Ramastan**
1	Maestro Ramas
2	Maestro Anziano
3	Maestro Superiore **(le avventure Ramastan cominciano da questo grado)**
4	Primate
5	Precettore
6	Precettore Superiore
7	Consigliere
8	Illuminato
9	Arcimaestro
10	Grande Maestro Ramas

CERCHI DI SAPIENZA DEL RAMASTAN

Negli anni precedenti al massacro i Maestri Ramas d Sommerlund si sono dedicati con profonda devozion allo studio delle discipline Ramastan. Queste Ar sono state divise in quattro scuole di addestrament chiamate "Cerchi di Sapienza". Approfondendo l studio di tutte le Arti di un Cerchio di Sapienza, Maestri Ramas hanno sviluppato le loro doti di potenza guerriera (Combattività) e di forza fisica e mental (Resistenza), fino a raggiungere un livello superiore qualsiasi altro guerriero mortale.

Questi sono i quattro Cerchi di Sapienza e le disciplin necessarie a completarli.

Cerchio di Sapienza Ramastan	Arti Ramastan necessarie per completarlo
CERCHIO DEL FUOCO	Guerra & Fiuto
CERCHIO DELLA LUCE	Controllo Animale & Medicina
CERCHIO DEL SOLE	Sparizione, Fiuto & Interpretazione
CERCHIO DELLO SPIRITO	Raggio Psichico, Scudo Psichico, Difesa & Divinazione

Se completi un Cerchio, potrai aggiungere al tuo punteggio dei punti in più, come mostra la tabella seguente:

	Punti-Premio	
	Combattività	**Resistenza**
CERCHIO DEL FUOCO	+ 1	+ 2
CERCHIO DELLA LUCE	0	+ 3
CERCHIO DEL SOLE	+ 1	+ 3
CERCHIO DELLO SPIRITO	+ 3	+ 3

Tutti i punti-premio che acquisisci completando un Cerchio di Sapienza vanno aggiunti ai tuoi punteggi di Combattività e Resistenza.

PERFEZIONAMENTO DELLE DISCIPLINE

Man mano che salirai di grado, durante il tuo addest
mento Ramastan, potrai migliorare i poteri delle t
Arti. Se hai raggiunto il grado di Primate (quat
Arti), di Precettore (cinque Arti), di Precettore Sup
riore (sei Arti), di Consigliere (sette Arti), o di Illum
nato (otto Arti) ora godrai dei perfezionamenti ne
seguenti Arti Ramastan:

PRIMATE

Controllo Animale
Un Primate che possiede quest'Arte è in grado
bloccare un animale che lo sta per attaccare, blocca
dogli l'olfatto e il gusto. La possibilità di succes
dipende dalla grandezza e dalla ferocia dell'animal

Medicina
Un Primate con quest'Arte possiede la capacità
ritardare gli effetti dei veleni, anche se non di neut
lizzare i loro poteri. Così riuscirà ad avere più tem
per trovare un antidoto.

Fiuto
Un Primate che possiede quest'Arte è molto più ag
del normale ed è in grado di arrampicarsi e di salt
molto in alto senza l'aiuto di corde o di altri ogget

Raggio Psichico
Un Primate che possiede quest'Arte, concentrando il suo potere mentale su un oggetto, è in grado di farlo vibrare fino a romperlo.

Difesa
Un Primate che possiede quest'Arte Ramastan resiste molto più a lungo agli effetti nocivi dei fumi o dei gas tossici.

PRECETTORE

Arte della Guerra
Un Precettore è molto abile a difendersi anche se combatte senz'armi. Se affronti un combattimento senza un'arma, riduci la Combattività di solo 2 punti invece dei soliti 4.

Sparizione
Un Precettore è molto più abile nello spostare l'attenzione del nemico lontano dal suo nascondiglio. Questa abilità aumenta via via che aumenta il grado Ramastan.

Interpretazione
Un Precettore è in grado di scoprire un'imboscata nemica nel raggio di 400 metri, a meno che non sia indebolito dalle ferite ricevute o dalla mancanza di cibo.

Scudo Psichico

Un Precettore presenta delle difese mentali molto sv luppate, specie contro gli incantesimi e le forme ost di telepatia. È una capacità che si sviluppa con l'a mentare del grado Ramastan.

Divinazione

Un Precettore in possesso di quest'Arte è capace riconoscere oggetti e persone dotati di capacità mag che, ma non riesce a farlo se questi sono nascosti.

PRECETTORE SUPERIORE

Controllo Animale

I Precettori Superiori che possiedono quest'Arte so in grado di invocare l'aiuto di animali selvatici che trovino nelle vicinanze, sia per farsi dare una mano un combattimento, sia per usarli come guide o me saggeri. Il numero di animali che possono essere chi mati cresce col crescere del grado del Maestro Ram

Sparizione

Usando questa capacità i Precettori Superiori sono grado di mascherare ogni rumore causato dal prop movimento.

Fiuto

Quest'Arte Ramastan permette a chi la possiede intensificare a piacere la propria vista, usando occhi come dei telescopi.

Raggio Psichico

Un Precettore Superiore che possiede quest'Arte è in grado di confondere il nemico piantando il seme del dubbio nella sua mente. L'efficacia di questa capacità aumenta col crescere del grado del Maestro Ramas.

Difesa

Usando questa capacità, il Precettore Superiore può spegnere il fuoco con la sola forza di volontà. L'entità e il numero di incendi che possono essere spenti aumenta col crescere del grado del Maestro Ramas.

CONSIGLIERE

Arte della Guerra

Un Consigliere che possiede quest'Arte è molto più preciso con le armi da tiro e da lancio. Se deve usare l'arco, o lanciare un pugnale, e deve estrarre un numero dalla Tabella del Destino, può aggiungere 2 al numero uscito.

Medicina

Il Consigliere in possesso di quest'Arte può neutralizzare gli effetti di qualsiasi veleno o tossico con cui viene in contatto.

Interpretazione

Quest'Arte permette al Consigliere di seguire una pista a piedi, senza mai perderla, su qualsiasi terreno (anche coperto di neve).

Scudo Psichico
Con quest'Arte il Consigliere può difendersi dag attacchi di energia psichica portati da spiriti inferna o da altri esseri incorporei. L'efficacia di questa pr tezione aumenta con il grado di addestramento.

Divinazione
Un Consigliere che possiede quest'Arte può scopri dei residui di attività psichica in un luogo dove si s svolto qualche evento drammatico, come una batt glia, un omicidio, una cerimonia o un sacrificio ritu le. Entrando in meditazione sul luogo dell'avvenime to, il Consigliere riuscirà a visualizzare i fatti, anch se accaduti in un lontano passato.

ILLUMINATO

Arte della Guerra
Se sta combattendo con un'arma in cui si è perfezi nato, l'Illuminato può aggiungere 4 punti alla s Combattività, invece dei soliti 3. Inoltre, se si trova combattere senza armi, perde solo 1 punto di Comba tività.

Sparizione
Un Illuminato che possiede quest'Arte è in grado modificare a piacere le sue sembianze esteriori p poter trarre in inganno il nemico. La durata e gli effe di tale potere aumentano col crescere di grado d Maestro Ramas.

Interpretazione
Un Illuminato che possiede quest'Arte è in grado di conversare con qualsiasi creatura intelligente. Inoltre può rendersi invisibile quando teme di essere scoperto da nemici con poteri psichici o magici.

Scudo Psichico
Quando è impegnato in un combattimento l'Illuminato è in grado di controllare gran parte delle energie ostili dirette su di lui, riducendo il danno subito o aumentando il potere del suo stesso potere psichico.

Divinazione
L'Illuminato in possesso di quest'Arte ha la capacità di abbandonare il suo corpo in uno stato di animazione sospesa, e in forma di spirito, esplorare le immediate vicinanze senza essere bloccato da alcun tipo di ostacolo. Questa capacità si chiama "spirito che cammina". Il lasso di tempo in cui un Maestro Ramas può servirsi di questa abilità aumenta con l'aumentare del grado. Quando lo spirito è separato dal corpo, quest'ultimo rimane però inanimato e vulnerabile ad ogni tipo di attacco. Se il corpo del Maestro Ramas viene ucciso mentre il suo spirito è "fuori", anche la sua essenza spirituale cesserà di esistere, e viceversa.

ARCIMAESTRO

Controllo Animale
Un Arcimaestro che possiede quest'Arte è capace di sottomettere ai suoi ordini qualsiasi animale, anche se gli effetti diminuiscono se la creatura è ostile.

Medicina
Un Arcimaestro è in grado di usare i suoi pote
guaritori per curare ferite anche molto gravi sostenu
in battaglia. Se in combattimento la sua Combattivi
è ridotta a 6 punti, o meno, può usare questa capaci
per riacquistare 20 punti di Resistenza. Questa capa
cità si può sfruttare una volta ogni 100 giorni.

Fiuto
Un Arcimaestro che possiede questa capacità aumen
di molto il suo senso dell'udito e dell'olfatto e l
capacità di vedere al buio. Tutti questi sensi si acu
ranno ancora di più una volta ottenuto il grado
Grande Maestro Ramas.

Raggio Psichico
Quando usa la sua capacità psichica per attaccare u
nemico, un Arcimaestro può aggiungere 6 punti all
sua Combattività al posto dei normali 4. Per ogni scon
tro del combattimento in cui userà il Raggio Psichic
l'Arcimaestro dovrà sottrarre solo 1 punto alla sua Re
sistenza. Se usa il più debole degli attacchi psichici -
Psicolaser - può aggiungere 3 punti alla sua Combattivi
senza perdere nessun punto di Resistenza. Un Arcima
stro non può far ricorso al Raggio Psichico se il su
punteggio di Resistenza scende sotto il 5.

Difesa
Un Arcimaestro che possiede questa capacità sarà i
grado di sopportare punte estreme di caldo e di fredd
e sarà limitatamente immune da elementi nocivi, com
fiamme, gas tossici e liquidi corrosivi. La durata
tale immunità aumenterà una volta ottenuto il grado
Grande Maestro Ramas.

LA SAGGEZZA RAMAS

La tua missione per annientare il Signore delle Tenebre Gnaag sarà piena di pericoli. Fai molta attenzione e stai sempre in guardia, perché le creature del Regno delle Tenebre non si fermano davanti a nulla e non esiteranno ad ucciderti se verranno a sapere che sei riuscito a tornare nel Magnamund.

Troverai molte cose che ti saranno d'aiuto. Alcuni oggetti ti potranno servire, altri invece potrebbero essere falsi indizi per portarti fuori strada, quindi scegli con cura le cose da tenere.

Se questa è la tua prima avventura di Lupo Solitario, scegli con attenzione le tre Arti Ramastan, perché una scelta oculata ti metterà in condizione di compiere la tua missione anche se il punteggio iniziale di Combattività e Resistenza è molto basso; non è necessario, anche se sarebbe vantaggioso, aver completato con successo le altre avventure di Lupo Solitario per portare a termine l'impresa.

Finalmente hai l'occasione di vendicare il massacro dei guerrieri Ramas. Il futuro del Magnamund e della tua valorosa stirpe di guerrieri dipende dal successo della tua avventura. Possa lo spirito dei tuoi antenati guidarti alla vittoria e al compimento del tuo destino.

Buona fortuna!

1

Una volta entrato nel Cancello dell'Ombra ti trovi subito immerso nell'oscurità più totale, e precipiti in un vuoto senza luce. L'intenso gelo ti intorpidisce le membra e ti toglie le forze, e nella tua mente appaiono strane immagini, come in un sogno. Ti sembra di essere risucchiato verso il cuore di un vorticoso abisso scuro, e mentre i tuoi sensi si indeboliscono preghi di avere la forza sufficiente per sopravvivere a questo ritorno nel Magnamund.

Quando il calore torna a fluire nelle tue membra congelate, hai perso quasi del tutto conoscenza. Pian piano ti riprendi, e noti una strana nebbia fluorescente e un puntino di luce molto distante. Ora non ti sembra più di precipitare, ma piuttosto di procedere molto lentamente, come se fossi costretto a fermarti al margine di un dirupo. La piccola luce si fa sempre più grande e d'improvviso riemergi dall'oscurità e ti trovi in un luogo che riconosci immediatamente.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino (lo zero vale 10). Questo numero rappresenta i punti di Resistenza che hai perso nel passaggio attraverso il Cancello dell'Ombra. Sottrai questo numero dal tuo punteggio di Resistenza.

Vai al **94**.

2

Sfoderi l'arma e fai appello a tutte le tue energie per evitare l'attacco della creatura. Il mostro si lancia contro di te, ma rotoli via prontamente e lo colpisci quando entra nella tua traiettoria. La tua freccia gli penetra profondamente nella spalla e la creatura urla

dal dolore e cade a terra, facendo tremare il pavimento di pietra. Ti rialzi in piedi, pronto a far partire un altro colpo, ma la creatura si trascina avanti gemendo dal dolore e si prepara ad attaccare di nuovo.

Egorgh:
Combattività 22 Resistenza 27

Questa creatura è particolarmente sensibile all'attacco psichico; raddoppia i punti aggiuntivi di cui normalmente disponi, se usi lo Psicolaser o il Raggio Psichico durante questo combattimento.

Se vinci, vai al **153**.

3

Sfoderi un'arma e tenti di parare il colpo di spada di Gnaag, ma non puoi impedire che la sua lama soprannaturale ti si conficchi profondamente nel petto. Un gelido abbraccio ti avvolge le membra, e senti i muscoli del petto contrarsi quando Gnaag estrae la sua lama infernale. La tua vista si oscura e nella mente risuona la terribile, sarcastica risata del Signore delle Tenebre Gnaag. Egli sta sollevando ancora una volta la sua spada, Nadazgada, e si prepara a sferrare il colpo che segnerà il tuo destino e distruggerà le speranze di tutti coloro che si oppongono al dominio dei Signori delle Tenebre.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.

4

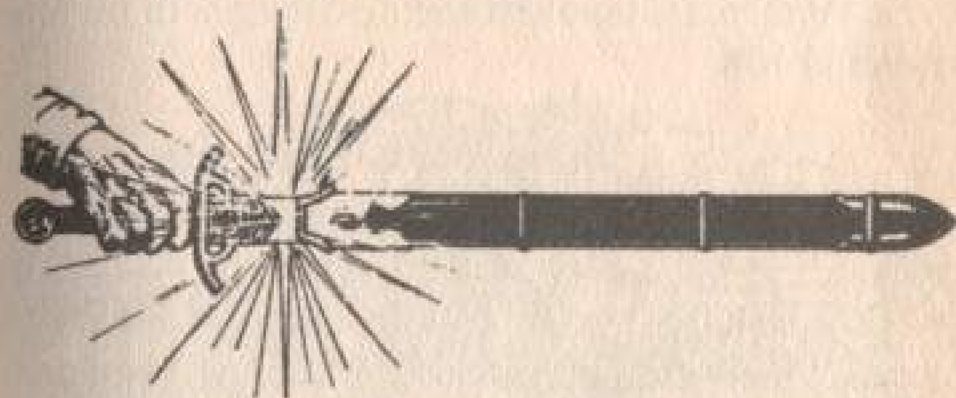
I tuoi sensi sono all'erta: qualcuno sta per attaccarti alle spalle. Senza girarti per vedere chi si sta avvicinando ti scansi, e il nemico cade a faccia in giù contro la ringhiera. È un marinaio Drakkar armato di uno stiletto la cui lama sottile balugina al chiarore del fuoco. Si è ustionato il volto e le mani, e urla impazzito per il dolore scagliandosi selvaggiamente contro di te. Ora è fermamente deciso a conficcarti il pugnale nel petto.

Marinaio Drakkar:
Combattività 19 Resistenza 23

Grazie alla frenesia dell'attacco è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Psichico).

Puoi evitare il combattimento dopo due scontri gettandoti in mare: vai al **58**.

Se vinci, vai al **91**.



5

Il tuo avversario è a pochi metri da te quando molli la corda dell'arco e scagli la freccia contro il suo petto. Il dardo lo colpisce con incredibile violenza, ma con grande stupore noti che non lo ha neppure scalfito: la freccia si sgretola in una dozzina di schegge inoffensive. Con un grido di vendetta l'ufficiale Drakkar sfodera la sua scimitarra e la fa volteggiare, deciso a decapitarti. Solo il tuo istinto ti salva da quella lama affilatissima. Il nemico attacca ancora, sollevando la spada dietro la schiena per sferrarti un colpo alla gola.

Riesci a parare il colpo con l'Arco, che si spezza in due bloccando la lama del nemico a pochi centimetri dal tuo mento (ricordati di cancellare quest'arma dal Registro di Guerra). Metti mano freneticamente ad un'altra arma, mentre il Drakkar si prepara a colpire ancora.

Ufficiale Drakkar:
Combattività 27 Resistenza 38

Non riesci ad estrarre un'altra arma fino all'inizio del secondo scontro, e sei costretto a combattere disarmato fino a quel punto.

Se vinci, e il combattimento non dura più di tre scontri, vai al **232**.

Se vinci, ma il combattimento dura più di tre scontri, vai al **148**.



6

Quando hai distrutto anche l'ultima delle Creature della Cripta, Kraagenskul si allunga fino a toccare la superficie di una ciotola, appoggiata ad una colonnetta di fianco al suo trono. È piena di un liquido argentato e comprendi immediatamente di che si tratta. È un comunicatore, uno strano sistema che gli permette di parlare con il suo capo, il Signore delle Tenebre Gnaag. La Spada del Sole di Sommerlund ha tradito la tua identità, e Kraagenskul sta per avvertire il suo superiore che sei riuscito a tornare dal Daziarn e che ti trovi qui, ad Argazad. Mentre le sue dita ossute si immergono nel liquido brillante, capisci che la tua unica speranza di salvezza è quella di fermarlo con un colpo di spada alla schiena.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se hai completato il Cerchio di Sapienza del Sole, aggiungi 2 al numero estratto. Se hai completato il Cerchio di Sapienza del Sole e anche quello del Fuoco, aggiungi ancora un punto.

Se il totale va da 0 a 5, vai al **275**.
Se va da 6 in poi, vai al **75**.



7(*fig. 1*)

Ti allontani dall'avversario e ti ritiri al centro della nave. Là un gruppo di Kirlundiani si è raccolto in circolo e si protegge con una barriera di scudi. Ti unisci a loro e ne assumi il comando, mentre una seconda ondata di Drakkar si arrampica sulla fiancata e invade il ponte. Con fragore infernale si avventano sui Kirlundiani, e le loro spade e asce spargono scin-

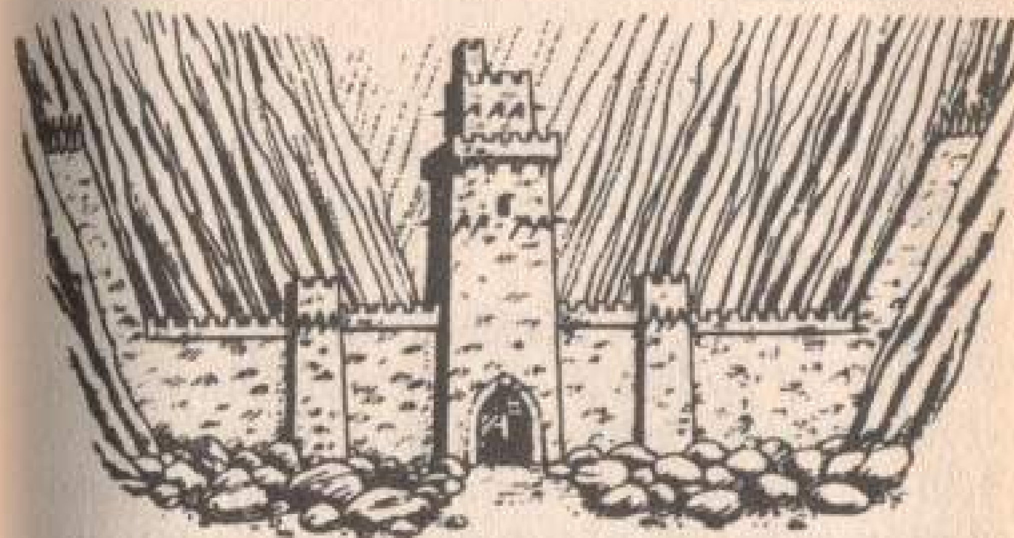
(fig. 1) Il Drakkar cerca di tagliarti la testa

tille mentre colpiscono con incredibile violenza la parete di scudi. L'impeto del loro attacco fa arretrare i vostri, e apre delle brecce attraverso le quali i più forti dei Drakkar si infilano senza un attimo di esitazione. Uno di loro si trova proprio vicino a te e prova a colpirti con la sua spada affilata.

Marinaio Drakkar:
Combattività 23 Resistenza 27

A causa del suo stato di totale frenesia, questo nemico è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Psichico).

Se vinci il combattimento, vai al **294**.



8

"Ok zee okak!" sussurra una guida Giak, con una smorfia sorniona dipinta sul volto grigio e tenebroso. Si è arrampicata su un masso e, usando la sua infravista (la capacità di vedere oggetti caldi che emanano radiazioni nell'oscurità), è riuscita a vederti mentre sgattaiolavi verso la scogliera. Il tuo sesto senso ti dice che sei stato avvistato. È del tutto inutile continuare a strisciare a terra, così decidi di alzarti in piedi e correre

verso un crepaccio da cui inizia un impervio sentiero. Hai fatto meno di una dozzina di passi quando tre figure accovacciate emergono dall'ombra davanti a te: sono dei Giak, armati e pronti a combattere.

Giak:

Combattività 19 Resistenza 27

A meno che tu non possegga l'Arte Ramastan del Fiuto o della Divinazione, sottrai 2 punti alla tua Combattività per i primi due scontri del combattimento.

Se vinci in non più di tre scontri, vai al **311**.

Se vinci, ma il combattimento dura più di tre scontri, vai al **252**.

9

Ti scansi, ma la punta roteante della spada ti colpisce, perforando il mantello e ferendoti alla spalla: perdi 3 punti di Resistenza.

Stringendo i denti per il dolore, ti aggrappi al cannone e lo giri sul piedistallo fino a puntarlo direttamente contro i marinai Drakkar che stanno avanzando. I loro volti si irrigidiscono in una smorfia di terrore quando si ritrovano davanti la bocca della loro pericolosissima arma. "A morte i Signori delle Tenebre!" gridi, e fai partire il colpo.

Vai al **285**.

10

Il giorno è iniziato da appena un'ora quando improvvisamente comincia a scendere l'oscurità. Il cielo si copre di nuvoloni neri, alimentati di continuo da pennacchi di fumi nocivi che si alzano dalle fenditure e dai crateri delle aride distese meridionali. Tra le esalazioni si scatenano violente scariche elettriche, accompagnate dal fragore dei tuoni che echeggia nelle budella di quella terra senza vita come il grugnito di un enorme gigante infastidito.

Mentre lo Zaldan vola verso occidente le nuvole si dipingono di un rosso acceso che invade l'orizzonte. Il tuo battito cardiaco accelera quando intuisci che la fonte di quel bagliore scarlatto è il Nengud-kor Adez, il baratro di fuoco che circonda Helgedad. Cerchi di correggere la rotta, incitando lo Zaldan a dirigersi verso nord, e dopo pochi minuti giungi in vista di Aarnak.

Lo spettacolo che ti si presenta è veramente tetro: un mucchio di edifici d'acciaio sono raggruppati disordinatamente intorno alla bocca di un estuario gelato, circondato a sua volta da un anello difensivo di terrapieni. Ogni cosa sembra intaccata dalla ruggine e dalle nuvole di vapore corrosivo che esala dai rivoletti di acqua scura che solcano il terreno. Sembrerebbe proprio un luogo disabitato, eppure quei recessi bui brulicano di migliaia di creature dalla pelle grigia, che spingono o trascinano in continuazione enormi carri di ferro pieni di minerali. Mentre lo Zaldan sorvola la città cerchi un posto adatto per atterrare.

Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto e hai raggiunto il grado Ramas di Precettore Superiore o uno più alto, vai al **127**.

Se non possiedi quest'Arte o non hai ancora raggiunto questo grado dell'addestramento Ramas, vai al **301**.

11

Facendo ricorso alla tua capacità Ramas costringi lo Zaldan a cessare il suo verso gracchiante. La bestia obbedisce immediatamente al tuo comando psichico e resta appollaiato tranquillamente, con il capo piegato e gli occhi semichiusi. Il Cavaliere della Morte si sta allontanando dal parapetto, ma i suoi movimenti sono lenti e rilassati: è completamente impreparato a ricevere il tuo attacco. Ti avventi su di lui come una belva infuriata e lo colpisci a morte.

Vai al **139**.

12

Il grande bestione marino ruggisce, e una folata del suo alito pestilenziale ti solleva dalla nave, facendoti volteggiare in aria come una foglia secca nel vento di una tempesta. Sbatti dolorosamente la spalla contro l'albero maestro e finisci contro il parapetto di tribordo: perdi 2 punti di Resistenza.

Hai ancora in mano l'arco, e mentre ti rialzi in piedi dolorante estrai una freccia e prendi ancora una volta la mira contro la testa del mostro.

Se vuoi tirare contro il suo occhio, vai all' **82**.
Se vuoi tirare contro la bocca della creatura, vai al **236**.
Se decidi di colpire il suo orecchio, vai al **135**.

13

Con la forza della disperazione raccogli tutte le tue energie per combattere il veleno che ti sta scorrendo nelle vene. Ricorrendo all'Arte Ramas della Medicina riesci a bloccarne gli effetti letali, ma al costo di 5 punti di Resistenza.

Stringendo i denti per il dolore estrai la punta diabolica dalla spalla e la getti via correndo al riparo.

Vai al **48**.

14

La marea ti porta velocemente verso una spiaggia di ciottoli, disseminata di scogli levigati dall'acqua del mare. Il rumore dei frangenti e lo squittio di quegli schifosi animali echeggiano lungo questa costa desolata. Non è proprio uno spettacolo rassicurante quello che ti dà il benvenuto: questi suoni ostili dicono tutto sulla terra che ti sta per accogliere.

A una decina di metri dalla spiaggia pietrosa scendi nell'acqua che ti arriva alle cosce e cammini verso riva. La notte è scesa velocemente, ma riesci a vedere qualcosa grazie al chiarore della luna piena che inonda il paesaggio della sua spettrale luce argentata. Prosegui sulla spiaggia, riparandoti dietro gli scogli mentre ti dirigi verso la base di una ripida parete di roccia. Sei ormai vicino alla meta quando un rumore di passi e delle voci rauche ti costringono a fermarti: è una pattuglia di soldati Giak. Hanno visto la battaglia sul mare e si sono allontanati dal loro accampamento per cercare sulla spiaggia gli eventuali superstiti. La punta delle loro spade brilla ancora insanguinata al chiarore lunare, facendoti chiaramente intuire il destino toccato ai membri dell'equipaggio di Davan che hanno tentato di nuotare fino a riva.

"Ok zee orgadak!" grugnisce una delle guide, indicando la tua direzione.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Sparizione e hai raggiunto il grado Ramas di Precettore o uno superiore, vai al **215**.

Se non possiedi quest'Arte o non hai ancora raggiunto questo grado dell'addestramento Ramas, vai al **111**.

15

Stai combattendo con un Vladoka - una guardia scelta del tempio dei Nadziranim. Non puoi evitare il combattimento, e devi lottare contro il tuo avversario fino alla morte di uno dei due.

Vladoka:
Combattività 28 Resistenza 35

Grazie al potere dell'arma che impugna, questo essere è immune allo Psicolaser e al Raggio Psichico.

Se vinci, vai al **308**.

16

Ti stai aspettando l'improvviso abbraccio gelato dell'acqua, e non sei assolutamente preparato al colpo che ricevi quando sbatti con violenza sul ponte d'acciaio della nave nemica. Le tue gambe cedono all'impatto e le ginocchia ti sbattono contro il petto, togliendoti il respiro e lasciandoti boccheggiante come un pesce fuor d'acqua: perdi 3 punti di Resistenza. Ti sei appena ripreso quando un marinaio Drakkar armato di un falcetto emerge dal fumo e si scaglia contro di te.

Marinaio Drakkar:
Combattività 19 Resistenza 24

A meno che tu non possegga l'Arte Ramastan del Fiuto, riduci la tua Combattività di 4 punti per i primi due scontri del combattimento, a causa dello shock per la caduta e per l'attacco a sorpresa del nemico.

Se vinci questo combattimento, vai al **243**.

17

Visto che non rispondi, il tarchiato sergente ripete con impazienza il suo ordine. Lo fissi negli occhi glaciali e proietti un raggio di energia psichica contro il suo cervello. Lui comincia a tremare, i suoi occhi crudeli si spalancano mentre il tuo attacco annulla la sua capacità di concentrazione. Vuoi costringerlo a lasciarti passare e con un movimento meccanico quello si gira verso gli altri e dice: "Agna Tok! Dok lug shad".

I soldati coperti dalle armature si ritraggono, e tu oltrepassi velocemente il cancello e imbocchi una strada buia che scende verso il molo. Alla fine della stradina c'è un'insegna che indica la direzione per le due principali zone di Argazad: il porto fortificato e il magazzino dei rifornimenti.

Se vuoi dare un'occhiata al porto, vai al **295**.
Se decidi di investigare nel magazzino, vai al **328**.

18

Nonostante la stanchezza ti costringi a restare sveglio e bene all'erta. Le ore scorrono, ma alla fine la tua attenzione è ripagata: nell'infuriare della tempesta

vedi una sagoma corpulenta e pelosa apparire all'entrata e stagliarsi contro la luce. La creatura avverte la tua presenza nella sua tana, ed emette un grugnito famelico preparandosi a scagliarsi contro di te.

Se possiedi un Arco e vuoi usarlo, vai al **264**.
Altrimenti, vai al **2**.

19

Appena il nome esce dalle tue labbra, la punta del frammento di cristallo brilla di una luce ambrata. La guardia mette immediatamente mano ad una leva nella parete e la tira prima che tu possa impedirglielo, facendo squillare una campana d'allarme. In pochi secondi il cortile viene invaso da una marea di orribili esseri che ringhiano, gridano, e agitano pericolosamente le fauci piombando su di te. Riesci a farne fuori parecchi, ma sono così tanti che alla fine riescono a metterti in catene e a portarti al cospetto del Signore delle Tenebre Gnaag. Con un ghigno crudele dà ordine che tu sia gettato nel Lago di Sangue, dove il tuo dolore senza fine alimenterà quelle diaboliche fiamme per l'eternità.

La tua vita e la tua missione finiscono tragicamente qui, proprio alle soglie della vittoria.

20

Ti getti a terra mentre il proiettile continua la sua discesa dal cielo, passa tra l'albero maestro e quello di mezzana fino a cadere nell'acqua con un tonfo tremendo. Un altro vascello nemico comincia a virare per portare le armi in posizione, ma quelle pesanti navi di ferro sono molto lente e difficili da manovrare: l'*Intrepido* è ormai fuori tiro e sta navigando veloce sulle acque luccicanti di nebbia del Mare di Kaltenland.

Vai al **71**.

21

Con la forza della disperazione cerchi di ricorrere alle tue difese psichiche, e alzi uno schermo che possa deviare l'ondata di energia che ti sta penetrando nella mente.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Aggiungi 1 al numero che hai estratto per ogni Arte Ramastan che possiedi, comprese le prime tre iniziali.

Se il totale va da 0 a 6, vai al **244**.
Se va da 7 in poi, vai al **152**.

22

Stai per scavalcare la muraglia quando il silenzio è bruscamente interrotto dal suono acuto di un campanello.

"Ok zee orgadak iak zordak tozaz!" urla una sentinella Giak, sporgendosi dalla finestra della torre di guardia. Con una mano tiene la spada e la punta verso di te, con l'altra sta agitando freneticamente la corda di un campanello d'allarme. Imprechi per la sfortuna che ti perseguita e ti giri ad affrontare le due sentinelle che stanno sopraggiungendo dai bastioni, con le lance pronte ad infilzarti a morte.

Sentinelle Giak:
Combattività 17 Resistenza 22



(fig. 2) Il Plaak rimbalza sul pavimento e ritorna all'attacco

Puoi evitare il combattimento in qualsiasi istante saltando giù dai bastioni, con un volo di più di sei metri. In questo caso vai al **96**.

Se possiedi la Spada del Sole di Sommerlund e vuoi farne uso, vai al **247**.

Se combatti e vinci questo combattimento, vai al **349**.

23 *(fig. 2)*

I tuoi riflessi fulminei ti salvano dalla piccola creatura gelatinosa che ti sta cadendo sulla testa. Ti scansi, e quell'essere viscido e informe si spiaccica sul pavimento. Subito dopo rimbalza verso la tua faccia, costringendoti a difenderti come puoi.

Plaak:

Combattività 30 — Resistenza 10

Questa creatura è immune allo Psicolaser e al Raggio Psichico. Vista la velocità del suo attacco, e a meno che tu non possegga l'Arte Ramastan del Fiuto, non fai in tempo a sfoderare un'arma e devi combattere disarmato il primo scontro.

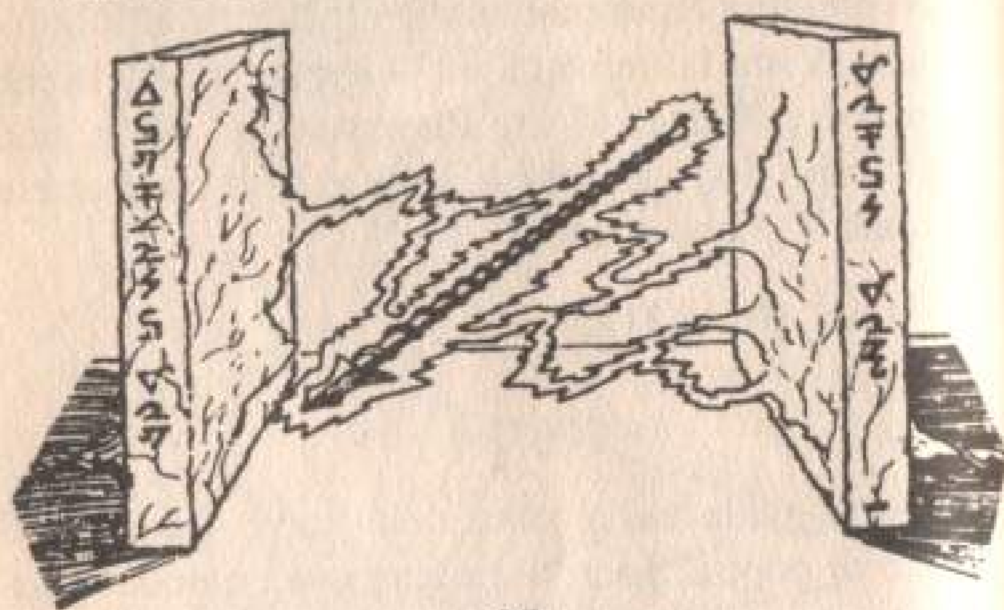
Se vinci, vai al **312**.

24

L'uomo ti guida nella stiva della nave fino al tuo alloggio di poppa. Speri di trovare una comoda sistemazione, ma ti ritrovi in una cabina sporca e puzzolente, chiusa fra la cambusa e la sentina. Nonostante lo spazio strettissimo e il fetore di pesce marcio, cerchi di dormire per un paio d'ore prima che i primi raggi dell'alba entrino dal vetro sporco dell'unico oblò.

Quando ti svegli senti un disperato bisogno d'aria fresca e sali sul ponte di prua, dove trovi il capitano. È appoggiato al parapetto e legge il contenuto della busta. "È proprio una bella e pericolosa avventura quella in cui ti sei ficcato, amico" ti dice senza neppure alzare lo sguardo dalla pergamena che tiene stretta nelle mani guantate. "Ma, si sa, questi sono tempi duri. Posso solo immaginare cosa si nasconde dietro il tuo viaggio al Dejkaata, ma di una cosa puoi stare certo: farò tutto ciò che è in mio potere per vederti arrivare laggiù sano e salvo". Subito dopo dà ordine di cambiare rotta: nord - nord-ovest. L'equipaggio reagisce all'improvviso cambiamento di direzione con un mormorio di sorpresa, ma benché tutti siano consapevoli dei pericoli che si potrebbero presentare, nessuno osa contraddire la decisione del capitano.

Vai al **241**.



25

Ad ogni secondo che passa l'atroce latrato dei tuoi inseguitori si fa sempre più forte. Quel suono da incubo ti fa rabbrividire, e sbagli la mira. La freccia non colpisce il bersaglio e si schianta contro la parete della torre, in un balenio di scintille che fanno urlare di sorpresa la creatura. Temendo che il suo grido possa allarmare quelli che ti seguono, rimetti in spalla l'arco e sfoderi in fretta un'arma più maneggevole. Quindi ti avventi sulla guardia sbigottita, ferocemente determinato a finirla prima che possa dare l'allarme.

Se possiedi la Spada del Sole di Sommerlund e vuoi usarla per annientare questa creatura, vai al **208**.

Se non possiedi questo Oggetto Speciale, o non vuoi usarlo, vai al **15**.



26

Il tuo istinto Ramas ti dice che le scale scendono verso la cabina di comando e gli alloggi dell'equipaggio, e proseguono verso la stiva dove sono ammassate enormi taniche piene di zolfo, usato come propellente per i motori di questa strana nave. La scoperta del cadavere del marinaio ha creato una certa agitazione a bordo, e il rumore di pesanti stivali che strusciano sul metallo ti avverte che altri Drakkar stanno salendo le scale per vedere cosa o chi ha causato la morte del loro compagno. Tentare di scendere di là sarebbe fatale, e così decidi in fretta di chiudere la porta e di cercare un altro nascondiglio.

Vai al **169**.

27

"Kuzoknar jeg okak eg?" sbotta nervosamente il Giak. "Okak nenrak! Okak gaj!" Evidentemente la tua domanda non lo ha impressionato, e quando sfodera la spada, subito imitato dai suoi due subordinati, capisci che il tempo di chiacchierare è finito.

Giak di Aarnak:
Combattività 23 Resistenza 27

Se vinci il combattimento, vai al **322**.

28

I guerrieri Drakkar giacciono ai tuoi piedi, e i loro cadaveri contratti testimoniano le mortali capacità di un guerriero Ramas in battaglia. Ti allontani dai tuoi nemici morti e ti aggrappi al parapetto, poiché il ponte si è inclinato pericolosamente a tribordo: l'*Intrepido* sta affondando velocemente.

"Abbandonare la nave!" urla Davan, così forte da superare con la voce il fragore delle armi e le grida dei feriti. Ti passa accanto di corsa, seguito da due Kirlundiani insozzati di sangue, e ti invita a metterti in salvo prima che la nave si inabissi.

Se vuoi seguire Davan e abbandonare la nave, vai al **110**.

Se decidi di perquisire i cadaveri dei nemici, vai al **317**.

29

Ti avvicini spavaldo alle due guardie, sicuro che ti lasceranno passare ingannate dal tuo travestimento. In lingua Giak chiedi loro di aprirti la porta. "Tok etaar!" esclami con sicurezza, ma le guardie non sembrano affatto convinte. Con dei movimenti molto lenti una delle due tira fuori di tasca uno strano aggeggio, una piccola scatoletta di cristallo argentato. La apre e subito ne esce un ronzio sordo.

Se possiedi l'Arte Ramastan dello Scudo Psichico, e hai raggiunto il grado di Illuminato, o uno superiore, vai al **141**.

Se non possiedi quest'Arte o non hai ancora raggiunto questo grado dell'addestramento Ramas, vai al **291**.

30

Facendo ricorso alla tua abilità Ramas perfezionata, ti cali oltre il margine del sentiero e cominci la pericolosa discesa verso la spiaggia sottostante. Per due volte le dita perdono la presa, ma in entrambi i casi i tuoi riflessi fulminei ti salvano da una morte tremenda. Sopra di te senti le grida di disappunto delle due pattuglie Giak che si sono incontrate e hanno scoperto la tua fuga. Si stanno incolpando a vicenda per averti permesso di scappare, e dalle parole vengono ben presto alle mani. Nella zuffa che ne segue più di qualche guardia cade giù urlando e si schianta sulle rocce della spiaggia. Le altre cominciano a tirarti delle frecce, ma la loro mira non è un gran che: le più vicine cadono a un braccio di distanza da dove ti trovi. Ora è tornata la calma e i Giak cominciano a scendere il ripido sentiero, ma a quel punto è troppo tardi per riacciuffarti: stai già scappando verso nord lungo la spiaggia.

Vai al **157**.

31

Il tuo istinto Ramas ti dice che se capovolgi il tubo l'accelerazione dell'energia all'interno del serbatoio arancione porterà ad un'esplosione immediata e devastante. Piuttosto che rischiare la vita e l'esito della tua impresa manomettendo il tubo, decidi di rimuovere un po' del materiale d'isolamento dei cavi che corrono vicino al serbatoio. L'effetto di questo sabotaggio non si farà sentire finché l'imbarcazione non avrà raggiunto il mare aperto, ma quando i cavi si guasteranno il tuo stratagemma manifesterà tutta la sua potenza. Se tutto ciò dovesse succedere durante una delle frequenti tempeste del Mare di Kaltenland, una nave in ferro di queste dimensioni si capovolgerebbe di certo, affondando senza lasciare traccia.

Vai al **223**.



32

Grazie alla tua capacità Ramastan fai in modo di assumere dei lineamenti più duri e di imbruttirti il volto.

"Loga ok okak sheg!" *(Liberami, cane!)* grugnisci in lingua Giak, imitando alla perfezione l'accento Drakkar. Nell'oscurità del corridoio il tuo assalitore si convince facilmente di aver attaccato per errore uno dei suoi compagni. Nel momento stesso in cui molla la presa ti giri di scatto e lo attacchi con le tue mani disarmate, ma mortali.

Drakkar (attaccato di sorpresa):
Combattività 12 Resistenza 26

Devi combattere i primi due scontri completamente disarmato. Solo all'inizio del terzo scontro riesci a sfoderare un'arma.

Se vinci questo combattimento, vai al **253**.

33

Facendo ricorso alla tua arte Ramas perfezionata concentri l'udito su quello che lo strano gruppo sta dicendo, e sei preso dallo sgomento quando scopri che stanno preparando un'imboscata per ucciderti. Sono dei seguaci del Signore delle Tenebre Taktaal, acerrimo rivale del Signore delle Tenebre Ghanesh, di cui stai indossando i colori. Hanno deciso di ucciderti per vendicare la morte di uno di loro, avvelenato dagli scagnozzi di Ghanesh.

Continui ad osservarli con la coda dell'occhio, e appena voltano lo sguardo ti affretti ad entrare in una galleria che gli altri passeggeri avevano evitato. La tua velocissima mossa coglie il gruppetto di sorpresa: nessuno di loro riesce a vedere in quale delle gallerie ti sei infilato e te ne vai indisturbato.

Vai al **170**.

34

La tua capacità di vedere a grandi distanze e al buio ti permette di capire subito che quella che sembrava l'apertura di una cava nel fianco della montagna è in realtà un'arcata perfettamente costruita. È stata sicuramente scavata nella roccia per qualche proposito, e non si tratta certo di un'apertura naturale.

Se vuoi ispezionare quell'apertura più da vicino, vai al **143**.

Se decidi invece di tornare all'avamposto dei Giak e tentare di passare, vai all' **86**.

35

Salti giù e ti lasci cadere a gambe divaricate sul collo dello Xargath, ma quello avverte la tua presenza e comincia a dimenarsi e a inarcarsi come un cavallo selvaggio. Ti aggrappi alla sua pelle squamosa per evitare di essere disarcionato e lo colpisci ripetutamente alle orecchie e al collo nella speranza di fermarlo prima che riesca a liberarsi. Con la forza della disperazione quel bestione cerca di farti cadere colpendoti con i suoi enormi artigli anteriori.

Xargath:

Combattività 10 Resistenza 10

Questa creatura è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Psichico).

Puoi scappare in qualsiasi momento arrampicandoti sull'albero maestro e nascondendoti nella coffa: vai al **277**.

Se vinci il combattimento, vai al **66**.

36

Il vento gelido ti sferza la visiera e l'armatura mentre voli a tremila metri d'altezza sopra le colline meridionali della Catena del Gourdanak. Se tu non fossi protetto dall' Amuleto Dorato, la furia del vento ti avrebbe causato una sicura morte per assideramento dopo appena un'ora di viaggio da Argazad; ma per fortuna non senti nulla, tranne il presentimento di ciò che ti può aspettare ad Aarnak.

Durante la seconda ora di volo spunta finalmente l'alba, e in quella fioca luce grigiastra riesci a vedere il paesaggio che ti passa sotto. Verso sud si estende il Naogizaga, una vasta pianura di ceneri, cosparsa di spaccature piene di fango. A nord ecco apparire le vette più alte della Catena del Gourdanak, coperte di neve. Davanti a te si presenta una vista poco invitante, una distesa desolata di vegetazione contorta e velenosa che si abbarbica su delle colline puntute. Sei stanco e affamato dopo le peripezie vissute ad Argazad, e devi consumare subito un Pasto o perderai 3 punti di Resistenza.

Per continuare, vai al **10**.

37

Con gli occhi semichiusi osservi la sagoma che si avvicina lentamente. Un brivido di terrore ti assale quando capisci di che si tratta. Dalla fioca luce emerge un carro carico di barili e casse, trainato da sei creature simili a buoi. Due soldati Giak siedono a cassetta: il guidatore e una guardia. Dietro seguono quattro uomini a cavallo: una scorta di Drakkar, a giudicare dalle loro dimensioni e dal taglio delle ar-

mature di pelle nera. Il guidatore fa schioccare la frusta e noti che i suoi occhi si fissano nel punto in cui ti stai nascondendo.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan della Sparizione, aggiungi 4 al numero uscito.

Se il totale va da 0 a 3, vai al **118**.
Se va da 4 in poi, vai al **304**.

38

Il dolore alla spalla si estingue all'istante, e ti sembra di cadere in un baratro scuro. Lotti disperatamente per non perdere conoscenza, ma è una battaglia che non puoi sperare di vincere: il veleno mortale si è fatto strada fino al tuo cuore e i suoi effetti letali ti hanno già condannato al sonno eterno.

La tua vita e la tua missione finiscono tragicamente qui, sulle strade di Helgedad.

39

Fai appello a tutte le tue energie per sostenere l'attacco dei nemici, che ti stanno circondando. Ululano come delle furie e digrignano i denti nei musi contratti in una smorfia d'odio. L'ufficiale Drakkar grida "Darg!" e tutti si lanciano senza esitazione su di te.

Squadra d'Assalto Drakkar:
Combattività 33 Resistenza 48

Se vinci il combattimento, vai al **28**.

40

Il Cubo Nero è un potente cristallo Nadziranim, una potente carica esplosiva creata dai maghi dei Signori delle Tenebre. Dal momento in cui lo hai raccolto il cubo si è agitato sempre più, e ora, mentre stai entrando nell'Armeria Imperiale, esplode con effetti devastanti. Lo scoppio innesca il Cristallo Esplosivo che volevi usare per distruggere il Trasfusore, e nell'esplosione che ne deriva tu e un'intera sezione di Helgedad venite fatti a pezzi.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.

41

Il primo ufficiale, il cui nome è Davan, ti aiuta ad immobilizzare con delle stecche le gambe rotte del capitano e a costruire una barella improvvisata con cui trasportarlo in cabina. Dopo aver fatto tutto il possibile per sistemare alla meglio il capitano, torni sul ponte per controllare il danno subito.

Durante l'attacco più della metà dell'equipaggio è stato ucciso o ferito gravemente, e la nave stessa è piuttosto malandata. L'albero maestro è spezzato, le vele sono strappate, e c'è una grossa falla nella fiancata a pochi centimetri dalla linea di galleggiamento.

"Possiamo rattoppare le vele e cercare di governare come possiamo la nave" dice Davan, osservando con apprensione il grosso buco, "ma se incappiamo in una tempesta in mare aperto sarà la nostra fine".

Vai al **330**.

42

Il boma ti colpisce in pieno volto, ferendoti gravemente alla fronte: perdi 4 punti di Resistenza. Stordito dal colpo reagisci molto lentamente mentre le vele infiammate ti coprono completamente. In pochi secondi sei completamente avvolto dalle fiamme e dal fumo, ma i tuoi vestiti non bruciano ancora e non senti alcun dolore, eccetto quello alla fronte. Senza alcuna fretta scosti le vele infiammate e ti sposti via, completamente incolume.

Vai al **101**.



43

Il Giak ti strappa le monete di mano ed emette un grugnito d'approvazione. "Dez ar ok!" ti dice facendoti strada. (Cancella dal Registro di Guerra metà delle Kika che possedevi.)

Lo segui attraverso un dedalo di stradine coperte di spazzatura, passando davanti ad alloggi diroccati e a squallide capanne, fino ad arrivare ad una torre di ferro al centro della città. Diversamente da tutte le altre costruzioni questa torre sembra non essere stata intaccata dall'atmosfera corrosiva: la superficie è liscia e non c'è alcun segno di decadimento. Il Giak si ferma a parlare con una guardia che sta di sentinella davanti alla porta dell'alto edificio, e subito quest'ultima si scosta lasciandoti entrare al pianoterra della torre tenebrosa.

Vai al **346**.

44

Ti trovi a pochi passi dal crepaccio, e stai allungando il collo per sbirciare in quelle profondità senza luce, quando improvvisamente un sottile tentacolo sbuca dall'oscurità e ti colpisce al petto producendo un forte bagliore. Senti un dolore terribile che ti invade il corpo, e le tue membra restano stordite e quasi paralizzate: perdi 6 punti di Resistenza.

Se sopravvivi a questo attacco, vai al **55**.

45

"Orgadak dik!" grugnisce il capo dei Drakkar appena compari davanti a loro. Poi volge lo sguardo ai suoi uomini e sibila questo comando: "Taag dok!" I guerrieri ti balzano addosso attaccandoti contemporaneamente.

Scorta Drakkar:

Combattività 26 — Resistenza 34

Se vinci il combattimento, vai al **182**.

46

Ti appiattisci contro la parete, e grazie all'ombra e alla tua capacità di mimesi riesci a nasconderti al Liganim che si sta avvicinando.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi le Arti Ramastan della Sparizione e dello Scudo Psichico, aggiungi 4 al numero estratto.

Se il totale va da 0 a 5, vai al **348**.
Se va da 6 in poi, vai al **70**.

47

La tua capacità Ramas ti permette di vedere una fila di sagome scure che si stagliano contro l'orizzonte lontano: sono navi nemiche! Cinque tozzi vascelli, dall'aria poco amichevole, si muovono ad una notevole velocità costante, eppure sono tutti privi di vele e di alberi. Informi subito il capitano di ciò che sei riuscito a vedere e lo inviti a cambiare rotta: l' *Intrepido* è proprio in rotta di collisione con il vascello centrale della linea nemica.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se hai completato il Cerchio di Sapienza dello Spirito aggiungi 3 al numero estratto.

Se il totale va da 0 a 5, vai al **204**.
Se va da 6 in poi, vai al **129**.

48

Scappi e ti nascondi in un vicolo strettissimo, dove aspetti in silenzio. Una volta sicuro che nessuno ti segue, continui a percorrere le strade di questa diabolica metropoli.

Davanti a te il cielo si illumina per qualche secondo a causa dell'esplosione di un razzo, che lascia cadere su questa zona della città una pioggia di scintille luccicanti. Nella luce dell'esplosione riesci a vedere che la strada lungo la quale stai camminando è un vicolo cieco che termina improvvisamente ai piedi di una torre quadrata.

All'entrata di questo massiccio edificio una creatura sta di guardia. Ha il volto e il corpo avvolti in una specie di mantello, e tiene stretta nelle orrende mani artigliate una sbarra di ferro da cui scoppiettano delle magiche fiamme blu.

Il suono di orrendi latrati rompe il silenzio alle tue spalle, comunicandoti la cattiva notizia che sei stato seguito. Invece di girarti e di affrontare gli inseguitori decidi di rifugiarti nella torre, ma per farlo devi prima vedertela con la guardia.

Se possiedi un Arco e vuoi usarlo, vai al **324**.
Altrimenti, vai al **156**.

49

Prendi la mira e fai partire la freccia, che si infilza nel petto del primo uccello dopo aver colpito di striscio la punta dell'ala del secondo. L'animale superstite lancia un grido d'allarme, ma invece di volare via verso la salvezza, plana verso di te, determinato a vendicare la morte del compagno.

Se possiedi almeno una Freccia e vuoi lanciarla contro il nemico pennuto, vai al **107**.
Se non ne hai più o se decidi di difenderti con un'altra arma, vai al **268**.


(fig. 3) Dall'ombra esce il Signore delle Tenebre Gnaag

50 *(fig. 3)*

Ti giri e vedi l'orrenda figura del Signore delle Tenebre Gnaag emergere dall'ombra di un'arcata, e fissarti con i suoi occhi malefici. Ti irrigidisci completamente quando fa per avvicinarsi, e senti i muscoli paralizzati come se fossero avvolti dalle spire possenti di un grosso serpente. In questo momento si condensa ogni sforzo della tua esistenza: è giunta finalmente l'ora di vendicare la stirpe Ramas e liberare per sempre il tuo mondo da questa malefica presenza. Senti un'incredibile trasformazione prendere forma dentro di te: la tua forza aumenta e i tuoi poteri mentali si affinano, portando nuovo vigore al corpo esausto e trasmettendoti l'assoluta certezza che il tuo destino sta per essere compiuto (recuperi tutti i punti di Resistenza perduti finora).

Nella stanza risuona un grugnito pieno di rabbia e di paura: Gnaag ha intuito la tua vera identità. Ti avvicini, confidando sulla tua potenza, ma prima che tu possa attaccarlo Gnaag sparisce dalla tua vista, e lascia al suo posto una nebbiolina scintillante che si alza dal suolo. A poco a poco questa coltre comincia a prendere forma, e le tue orecchie vibrano al suono distante di un urlo malvagio.

La strana nebbia si cristallizza nella sagoma di una bestia alata dagli occhi scintillanti. Quando essa spalanca le sue fauci aguzze nella tua mente risuona una nota d'allarme.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione, vai al **203**.

Se non possiedi quest'Arte, vai al **102**.

51

I marinai cadono urlando l'uno addosso all'altro, e i loro corpi pesanti formano un mucchio ai piedi della scala. Cogli l'occasione per scappare fuori, fermandoti solo il tempo necessario per chiudere la porta d'acciaio prima di guardarti attorno e cercare un altro nascondiglio.

Vai al **169**.

52

Con la punta dello stivale rivolti il cadavere del Giak e lo perquisisci per vedere se possiede qualche oggetto che ti possa essere utile. Trovi:

Daga
Pugnale
20 Kika (equivalenti a 2 Corone d'Oro)
Corda

Se decidi di prendere qualcosa, ricordati di modificare opportunamente il Registro di Guerra.

Vai al **297**.

53

Alzi il braccio contro il dardo che ti sta piombando addosso, nella speranza di deviarne la traiettoria con l'arma, ma quello rimbalza e ti colpisce alla testa, portandoti via un bel pezzo di pelle con tanto di capelli: perdi 3 punti di Resistenza. L'arciere tira ancora, ma questa volta riesci a scansarti e la freccia finisce sul ponte. Imprecando di rabbia il nemico stringe i denti e ci riprova ancora. Ma prima che riesca a tirare due dei suoi compagni si avventano su di te armati di ascia e di spada. Davan ti protegge le spalle, bloccando i marinai che tentano di salire le scale; riesci ad evitare il primo colpo dei nemici, buttandoti di lato e rotolando su te stesso, poi colpisci a tua volta con velocità e precisione mortali. Entrambi i nemici cadono contemporaneamente, morendo con una smorfia di sorpresa stampata in volto.

Vai al **209**.

54

La porta non è chiusa a chiave, e dà su un'altra sala impressionante come il laboratorio. È l'Armeria Imperiale, ed è piena di ogni genere di armi micidiali.

Se possiedi un Cubo Nero, vai al **40**.
Se non possiedi quest'oggetto, vai al **320**.

55

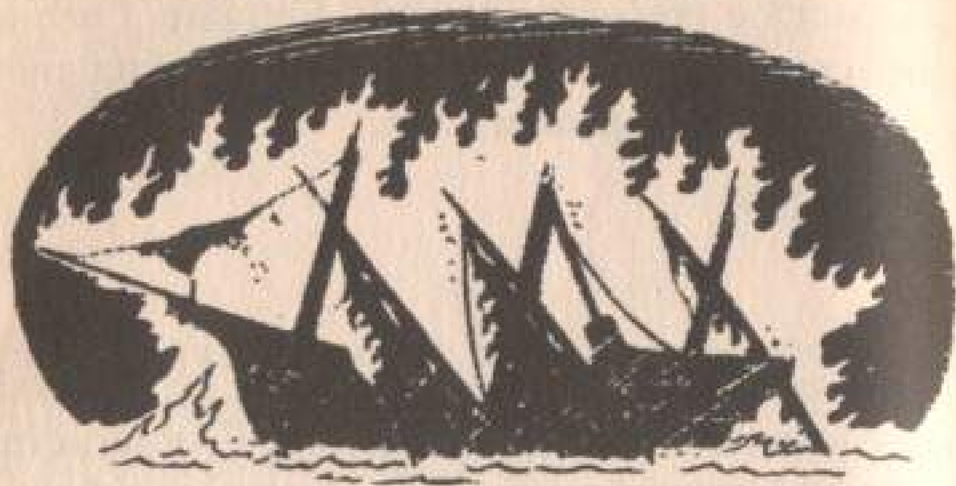
Stringendo i denti per il dolore ti rialzi in piedi, e con le mani intorpidite cerchi di afferrare a tastoni un'arma. Improvvisamente dal crepaccio emerge un'enorme figura, che si alza ad una tale velocità che riesci appena a distinguerne le sembianze. Con un urlo intimidatorio si lancia contro di te, e i suoi tentacoli neri come la pece si agitano selvaggiamente nel tentativo di avvinghiarsi attorno al tuo collo.

Ictakko:
Combattività 25 — Resistenza 35

A meno che tu non possegga l'Arte Ramastan della Difesa e abbia raggiunto il grado Ramas di Arcimaestro, perderai un punto in più di Resistenza ogni volta che questa creatura riuscirà ad infliggerti una ferita in

combattimento, a causa degli effetti paralizzanti del suo attacco elettrico.

Se vinci questo combattimento, vai al **343**.



56

Gli ululati mettono all'erta la guardia, che solleva la sua asta e si mette in posizione di combattimento, pronta a difendersi da un eventuale attacco. I suoi occhi, che scintillano come piccoli fuochi rossi dentro il cappuccio del mantello, vedono che ti muovi di soppiatto nell'ombra, e quando sferri il primo colpo scopri che è pronta a parare con l'impugnatura dell'asta.

Se possiedi la Spada del Sole di Sommerlund, e vuoi usarla in questa occasione, vai al **208**.

Se non possiedi questo Oggetto Speciale o non vuoi usarlo, vai al **15**.

57

Sfoderi la Spada del Sole, e la lama subito risplende di una fiamma dorata che brilla così intensamente da accecarti per qualche istante. Kraagenskul lancia un orribile ululato pieno di terrore cieco. Poi solleva le sue mani scheletriche per proteggersi dalla luce abbagliante, ma dalla pelle pustolosa si levano subito dei fili di fumo, non appena il potere radiante della Spada del Sole gli brucia le carni. Quando colpisci le Creature della Cripta si leva una nuvola di scintille: riesci ad ucciderle con facilità, ma Kraagenskul raduna altri di quegli orrori e devi lottare duramente per evitare di essere sopraffatto dal loro numero.

Creature della Cripta:
Combattività 30 — Resistenza 36

Se vinci e il combattimento non dura più di tre scontri, vai al **6**.

Se vinci e il combattimento dura più di tre scontri, vai al **195**.

58

Tocchi l'acqua con un tonfo sonoro e affondi come un sasso nelle gelide profondità, ma subito recuperi le forze e risali velocemente verso la superficie. Quando riemergi, un po' stordito per la mancanza d'aria, hai appena il tempo di vedere la corazzata nemica che si muove di fianco all'*Intrepido* invaso dalle fiamme. Il grande scafo d'acciaio passa a pochi metri dal punto in cui hai toccato l'acqua. Hai paura di essere risucchiato nella sua scia e ti metti a nuotare verso la prua in movimento. Le teste dei chiodi che assicurano l'armatura d'acciaio offrono un appiglio sicuro alle tue mani, e ti permettono di salire fino sul ponte.

Hai appena ripreso fiato quando un marinaio Drakkar, armato di alabarda, si avventa su di te e cerca di colpirti alla testa.

(fig. 4) Il mostro si lancia contro la nave

Marinaio Drakkar:
Combattività 19 Resistenza 24

A meno che tu non possegga l'Arte Ramastan del Fiuto, devi ridurre la tua Combattività di 2 punti per il primo scontro del combattimento, a causa della velocità e della sorpresa dell'attacco nemico.

Se vinci questo combattimento, vai al **243**.



59

Ti scansi con prontezza, nella speranza di evitare l'attacco della creatura, ma quella cambia direzione planando nell'aria e ti colpisce alla spalla.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se hai completato i Cerchi di Sapienza della Luce e del Sole, aggiungi 3 al numero estratto.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **233**.
Se va da 5 in poi, vai al **205**.

60 *(fig. 4)*

Dalla coffa proviene un grido straziante, che echeggia tra il sartiame avvertendo tutti della presenza di una

grande testa squamosa che è emersa in superficie a una ventina di metri a babordo. "Uno Xargath!" Il grido della vedetta passa di bocca in bocca tra tutto l'equipaggio, che si sporge per vedere questo leggendario terrore del Mare di Kaltenland.

"Ishir ci protegga!" esclama il capitano Borse quando il bestione spalanca le sue fauci, mostrando i denti taglienti come rasoi. Per un momento la terribile vista lo paralizza, ma subito reagisce e comincia ad urlare i suoi ordini all'equipaggio irrigidito dallo stupore: "Prendete le balestre! Forza con quelle alabarde! Ogni uomo al posto di combattimento per la difesa della nave!"

Lo Xargath osserva in silenzio l'agitazione dell'equipaggio, e i suoi occhi scintillano di fiamme verdi mentre attende pazientemente il momento giusto per attaccare. Poi, con uno scatto improvviso, si solleva dall'acqua ruggendo e sbuffando di rabbia e si fa avanti. Il capitano Borse dà l'ordine di tirare e una pioggia di frecce penetra nella gola squamosa del mostro. Ma nulla sembra poterlo fermare: continua ad avanzare, avventandosi sul ponte con uno schianto potente. Le assi di legno si piegano sotto il suo peso e si spezzano. In pochi secondi il ponte viene fatto a pezzi dai suoi enormi artigli lunghi come zanne di mammut. Ora la sua bocca spalancata e piena di denti acuminati si agita nella nebbia per andare a chiudersi sul castello di prua. Grida di panico e di terrore riempiono l'aria mentre il mostro si ritira ergendosi più alto dell'albero maestro e tenendo stretti fra le mascelle una dozzina di corpi che ancora si agitano. Ti ripari con il capitano dietro una scialuppa e ti prepari a difenderti dal secondo attacco dello Xargath.

Se hai un Arco e vuoi usarlo, vai al **270**.

Se possiedi la Spada del Sole di Sommerlund e vuoi usarla, vai al **192**.

Se decidi di sfoderare un'altra arma, vai al **344**.

61

Con un cenno del capo acconsenti a scommettere sul combattimento, e l'orrendo volto del Giak si illumina di un grande sorriso che espone tutti i suoi denti marci.

Per prima cosa decidi quante Kika vuoi scommettere (la puntata minima è 10) e segna la somma in margine al Registro di Guerra. Poi decidi se vuoi puntare il tuo denaro sul rettile dalle squame arancione o sull'umanoide dalla pelle blu. Se il combattente su cui hai scommesso vincerà, riceverai una somma pari al doppio delle Kika che hai puntato. Se perderà, anche tu perderai tutto.

Se vuoi puntare sul rettile, vai al **265**.

Se vuoi puntare sull'umanoide, vai al **225**.

62

Sei a metà strada, quando il terreno friabile si sgretola sotto i tuoi piedi. Cerchi disperatamente di aggrapparti alla ripida roccia, ma le dita non riescono a trovare un aggancio e cadi all'indietro, sfracellandoti sulle rocce.

La tua vita e la tua missione finiscono tragicamente qui, sui Monti Durncrag.

63

La cotta di maglia è fatta di un minerale metallico chiamato kagonite. È leggero come il legno, ma dieci volte più resistente dell'acciaio. I Signori delle Tenebre usano una lega di kagonite per fabbricare le armi usate dal loro esercito, ed è proprio questa lega che dà alle loro spade il tipico colore nero.

Indossando questa Cotta di Kagonite sotto la tua tunica aumenterai di 3 punti la tua Combattività e di 1 la tua Resistenza. Visto che è così leggera può essere portata sotto qualsiasi armatura metallica che eventualmente possiedi.

Segna gli opportuni cambiamenti sul Registro di Guerra.

Vai al **188**.

64

Con la velocità e l'agilità di un leopardo ti lanci sul cavaliere Drakkar. Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto, aggiungi 3 al numero uscito.

Se il totale va da 0 a 3, vai al **237**.
Se va da 4 in poi, vai al **149**.

65

Usando la tua capacità Ramas per imitare il rozzo dialetto dei Drakkar, comunichi il tuo messaggio alla sentinella e aspetti una risposta. Hai un po' paura che riesca a scoprire l'inganno, e mentre parli fai bene attenzione a non allontanare troppo le mani dalle armi. Ma il Cavaliere della Morte non dubita neanche per un secondo della tua autenticità. Grugnisce qualcosa con un gesto stanco del capo e scende le scale lasciandoti solo con lo Zaldan.

Vai al **257**.



66

Sferri il colpo mortale e balzi sul ponte, proprio mentre, con un ultimo impeto di forza, lo Xargath libera la testa dai rottami. I suoi occhi verdi roteano nell'orbita e il bestione lancia un grido così forte che sei costretto a ripararti le orecchie per non venire assordato. L'urlo si fa sempre più intenso finché la creatura si accascia, e scivola giù dal ponte finendo con un gran tonfo nelle acque coperte di nebbia.

Vai al **217**.

67

Un colpo baluginante che ti sfiora il capo ti fa intuire l'imboscata in cui sei caduto: sono quelle stesse creature che poco fa avevi visto confabulare nella stanza. Stavano progettando il tuo assassinio, sicure che tu sia

uno dei furfanti al seguito del Signore delle Tenebre Ghanesh, loro grande rivale, visto il colore del tuo mantello.

Il colpo ti fa barcollare per un istante (perdi 3 punti di Resistenza), ma riesci a tenerti in equilibrio e a sfoderare un'arma.

Servi di Taktaal:
Combattività 28 Resistenza 28

Se possiedi la Spada del Sole di Sommerlund e vuoi sfoderarla, vai al **208**.

Se vinci e il combattimento non dura più di quattro scontri, vai al **228**.

Se il combattimento dura più di quattro scontri, vai al **121**.

68

L'equipaggio nemico sale affannosamente la scaletta urlando ed imprecando, mentre il primo della fila agita in aria la spada con gesto di sfida. Ecco che cerca di colpirti alle gambe, e sei costretto a ritirarti se non vuoi perdere un piede.

Marinaio:
Combattività 20 Resistenza 26

Se non sei armato di uno spadone, una lancia o un'asta, devi sottrarre 2 punti dalla tua Combattività per la durata di questo combattimento.

Puoi fuggire all'inizio del secondo scontro, salendo sul ponte superiore e chiudendo la porta: vai al 169.

Se vinci il combattimento, vai al **51**.

69

Una volta terminato il loro compito, gli operai raccolgono gli attrezzi e scendono dalla piattaforma che circonda la cisterna arancione. Li guardi pazientemente allontanarsi dal bacino di carenaggio, poi sali sulla piattaforma e piazzi il Cristallo Esplosivo sotto la cisterna. Inneschi il dispositivo e ti giri, facendo attenzione a non dare segni di fretta o di paura, ma quando raggiungi la fine della scala ti trovi davanti tre guardie Drakkar accompagnate da un figuro coperto da un mantello rosso col cappuccio. Lo stomaco ti si contorce quando scorgi il suo viso scheletrico: quella creatura non è umana. Sei di fronte a un Vordak!

Lo zombi comincia a esplorare la tua mente con i suoi poteri psichici, e lancia un grido di terrore quando comprende chi sei. Nello stesso istante passi all'azione: sfoderi la tua arma e li colpisci prima che possano fare altrettanto. Il Vordak cade a terra col cranio maciullato e uno dei Drakkar barcolla portandosi disperatamente le mani al collo trafitto. Gli altri due, dopo aver sfoderato le loro spade, si lanciano su di te come un sol uomo. Riesci a parare con facilità il loro attacco e con un colpo solo li mandi entrambi all'altro mondo. L'esplosivo sta per scoppiare da un momento all'altro e ti affretti verso l'uscita, schivando con forza chiunque trovi sulla tua strada. Sei a una decina di metri dai cancelli dell'arsenale quando una campana d'allarme comincia a squillare e una truppa di Cavalieri della Morte appare davanti a te in perfetto schieramento. "Koga!" ordinano, e sollevano le lance.

In quel momento una fortissima luce bianca invade ogni cosa e tutto sembra muoversi al rallentatore. Vedi

i Cavalieri della Morte cadere all'indietro e i loro mantelli e armature sprigionare lingue di fuoco. Armature deformate, travi contorte, e i corpi degli schiavi che urlano terrorizzati rotolano davanti a te come meteoriti infuocate. Il calore dell'esplosione ti penetra nella schiena e ti fa perdere i sensi. Il tuo atto di sabotaggio ha completamente distrutto l'enorme corazzata e gran parte del porto di Argazad, ma ti è costato la vita ed ha segnato il destino del Magnamund.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.

70

Ti mordi le labbra e resti in assoluto silenzio mentre il Liganim passa a pochi centimetri da dove sei nascosto. Prosegue per la sua strada senza fermarsi, e appena sei sicuro che il pericolo è cessato tiri un sospiro di sollievo e ti affretti lungo il corridoio.

Vai al **130**.

71

Quando anche l'ultima nave da guerra nemica scompare nella notte l'equipaggio lancia un urlo di gioia. Ancora una volta quegli uomini hanno rischiato la vita per forzare il blocco, e anche questa volta sono riusciti a sopravvivere. Il capitano chiede un rapporto sui danni subiti, ed è molto felice di sapere che la nave e l'equipaggio hanno superato lo scontro con pochi danni.

Prima di lasciare il ponte di prua ordina alle sentinelle di tenere gli occhi sempre aperti. A volte i nemici piazzano una seconda fila di corazzate poche miglia più avanti, per cogliere di sorpresa le navi che sono riuscite a passare. Quindi ti augura la buona notte, e mentre scende la scaletta che porta alla sua cabina ordina ad un ufficiale di mostrarti dove si trova il tuo alloggio a poppa.

Se vuoi seguire l'ufficiale verso la tua cabina, vai al **339**.

Se vuoi dare al capitano la busta che contiene i nuovi ordini, vai al **142**.

72

Sei completamente stordito dall'impatto, e non ti accorgi che quattro soldati Giak si stanno avvicinando di soppiatto con gli archi carichi e pronti a tirare. Il sibilo delle loro frecce nere ti gela il sangue nelle vene, ma un istante più tardi le punte acuminate ti sono già penetrate nel petto. Un'ondata di dolore ti invade il corpo, ma quest'agonia dura molto poco e scivoli velocemente in un sonno profondo da cui non ti sveglierai mai più.

La tua vita e la tua missione finiscono tragicamente qui, sui Monti Durncrag.

73

Un gelido torpore ti invade, partendo dal collo e correndo rapidamente verso le mani e i piedi. Provi a gridare, ma dalla tua gola paralizzata non esce alcun suono; le gambe non ti reggono più e stramazzi sul pavimento di legno della cabina. Sei caduto preda del morso di un mortale Plaak, sistemato qui da un rivale Liganim per assassinare un vecchio nemico.

La tua vita e la tua missione finiscono tragicamente qui.

74

Da un congegno simile ad un tubo, montato dietro alla ciminiera della corazzata, parte un lampo e uno sbuffo di fumo. Alcuni istanti più tardi una palla infuocata giunge a grande velocità in direzione dell'*Intrepido*, gracchiando più forte di uno stormo di Kraan arrabbiati. Colpisce la nave a metà fiancata, causando un'esplosione che fa schizzare in ogni direzione migliaia di schegge infuocate. In pochi secondi le vele, l'albero e il cordame si incendiano, lasciando cadere sui Drakkar e sull'equipaggio una pioggia di scintille fumanti.

Ti copri istintivamente la testa mentre una parte del boma crolla lì vicino, trascinando con sé le vele infiammate che ti coprono dalla testa ai piedi.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Difesa e hai raggiunto il grado di Precettore Superiore o uno più alto, vai al **177**.

Se non possiedi quest'Arte, o non hai ancora raggiunto questo grado dell'addestramento Ramas, estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 3, vai al 42.
Se va da 4 a 6, vai al **288**.
Se va da 7 a 9, vai al **332**.

75

La Spada del Sole si libra nell'aria, ma la sua lama pesante si inclina di lato. Temi che possa mancare il Signore delle Tenebre, ma invece riesce a colpirlo alla mano tagliandogliela di netto, prima di conficcarsi nella parete della stanza. Il diabolico nemico urla dal dolore, cercando di tamponare il moncone per fermare il flusso di liquido maleodorante. Poi lancia un grido furibondo e alza la spada con la mano che gli resta. È ferito gravemente, ma finché sarà armato della sua spada nera sarà sempre un avversario temibile.

Signore delle Tenebre Kraagenskul (ferito):
Combattività 30 Resistenza 29

Questo essere è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Psichico). Se sopravvivi ai primi tre scontri del combattimento, riuscirai a riprendere la Spada del Sole.

Se vinci, vai al **240**.



76

Il bacino di carenaggio non è custodito, e nessuno dei Drakkar sembra prestare particolare attenzione quando entri a cavallo. Scendi e leghi l'animale a un palo prima di farti strada tra l'intrico di travi d'acciaio e di lamiere sparse attorno alla chiglia della grossa nave. Un gruppo di schiavi sta lavorando a poppa, issando una strana cisterna sferica di un metallo arancione e luccicante. Non appena l'hanno fissata al suo posto, gli operai Drakkar cominciano a legare alla cisterna

pesanti funi e grossi cavi di rame, assicurandola ad un enorme propulsore sul retro della nave.

Studi con particolare attenzione il complesso macchinario, e ben presto capisci che se la cisterna venisse distrutta o danneggiata quel vascello non si potrebbe più muovere. Ma il metallo con cui è costruita sembra essere molto resistente, e l'unico modo per distruggerla è fare uso del tuo Cristallo Esplosivo.

Se vuoi usare il Cristallo Esplosivo per distruggere la gigantesca corazzata, vai al **69**.

Se decidi di non usarlo, e preferisci cercare un altro modo per sabotare la nave, vai al **210**.

77

Incocchi una freccia e prendi la mira contro il capo dei Drakkar, che ride di gusto nel vedere il tuo arco come se fosse meno pericoloso del giocattolo di un bambino; quindi solleva la spada e si prepara a colpirti al collo.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione e hai raggiunto il grado Ramas di Precettore, o uno superiore, vai al **163**.

Se non possiedi quest'Arte o devi ancora raggiungere questo grado dell'addestramento Ramas, vai al **5**.

78

Quando sferri il colpo letale, colpendolo al cuore, Taktaal grida e si contorce come un serpente prima di crollare a terra. Dalla ferita aperta sgorga un flusso di gas nero e maleodorante, e il cadavere scompare rapidamente fino a lasciare solo una macchia grigia e opaca sul pavimento di acciaio nero e luccicante.

"Ghanesh sarà orgoglioso di te!" sbotta una voce nell'ombra, piena di sarcasmo. Questo suono ti riempie il cuore di angoscia: hai subito riconosciuto il tono rauco del tuo peggiore nemico. È il Signore delle Tenebre Gnaag, padrone assoluto dell'Impero del Male.

Vai al **50**.

79

Trascini il cadavere del Drakkar dietro le rocce e lo spogli dell'armatura. Anche se le misure non sono proprio perfette, il corpetto di pelle, i gambali e la visiera da guerra ti rendono molto simile a un guerriero Drakkar. Oltre all'armatura (che non devi segnare sul Registro di Guerra), trovi un discreto numero di oggetti che ti potrebbero tornare utili in futuro:

Spada
Pugnale
Arco
Faretra
4 Frecce
30 Kika (equivalenti a 3 Corone d'Oro)

Se decidi di prendere qualcosa, ricordati di modificare il Registro di Guerra.

Il cavallo del guerriero morto è lì vicino, e sta scalpitando nervosamente. Usando la tua innata capacità Ramas di controllo sugli animali, riesci a calmarlo e a renderlo docile ai tuoi comandi. Ecco che l'animale si avvicina lentamente e ti permette di salire in sella. Una

volta sicuro di averne il controllo completo, dai un colpo di sprone e ti lanci al galoppo sul sentiero per Argazad.

Vai al **200**.



80

Le pareti della galleria brillano di riflessi rossastri, come se da qualche parte, nelle oscure profondità, scoppiettasse un grande fuoco. Con il cuore che batte all'impazzata per la paura di essere scoperto ti guardi intorno, scrutando ogni dettaglio dell'ambiente che ti circonda.

Una cosa che noti immediatamente è che gli altri Liganim si muovono tutti zoppicando vistosamente. Cerchi di imitare questa strana andatura irregolare per non dare nell'occhio. Nessuno sembra prestare particolare attenzione alla tua presenza, e finalmente giungi ad una stanza semicircolare alla fine della galleria. Là tutti si sparpagliano, ed entrano in numerosi passaggi più piccoli che si diramano sotto la città in ogni direzione. Un gruppetto però resta nella stanza: si riuniscono uno accanto all'altro e sussurrano qualcosa lanciandoti delle strane occhiate.

Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto e hai raggiunto il grado Ramas di Arcimaestro, vai al **33**.

Se non possiedi quest'Arte o devi ancora raggiungere questo grado dell'addestramento Ramas, vai al **249**.

81 *(fig. 5)*

Davanti a te si erge un magnifico guerriero, alto e dalle spalle larghissime, vestito di seta viola e di una cotta di maglia d'acciaio luccicante. Ti fissa con i suoi occhi verdi come giade e ti dice: "Io sono il Capo degli Schiavi. Togliti la maschera, Drakkar, e rivela la tua vera identità!"

I tuoi sensi Ramas ti dicono che sta dicendo la verità: è il Capo degli Schiavi di Aarnak, e ha riconosciuto le parole che ti hanno identificato come un seguace dei Maghi Anziani. Ma i molti anni che ha passato al servizio dei Signori delle Tenebre gli hanno insegnato ad essere molto prudente e a temere i loro sotterfugi. Solo quando ti togli la maschera riconosce i tuoi lineamenti di Sommerlund e si assicura della tua vera identità. "Ho aspettato a lungo questo momento" ti dice, lentamente. "So perché sei venuto qui e cercherò di aiutarti come posso".

"Ma perché?" gli rispondi, dubitando della sua buona fede. "Come mai desideri tradire i tuoi padroni? Non ti hanno dato il potere che desideravi?"


(fig. 5) Hai di fronte un possente guerriero, il Capo degli Schiavi

"Oh, certo che me l'hanno dato, ma a quale prezzo! Da quando la guerra è iniziata hanno preteso che le fonderie e le miniere di Aarnak producessero quantità sempre più grandi di acciaio nero. Siamo arrivati al limite dello sfruttamento e temo che si avvicini il giorno in cui non avranno più bisogno di me. Negli ultimi tempi i Signori delle Tenebre distruggono tutto ciò su cui hanno il controllo: città, terre, uomini anche della loro stessa razza. I Maghi Anziani mi hanno promesso un rifugio in cambio del mio aiuto e io ti aiuterò, perché la mia vita dipende dal tuo successo". Sorride, quasi divertito dall'ironia della situazione, poi ti chiede di seguirlo in una stanza attigua. "Vieni, devi prepararti per il viaggio verso la Città Nera".

Vai al **154**.

82

La freccia sibila verso l'occhio dello Xargath, ma con tuo grande disappunto si frantuma contro la sua cornea dura come la pietra. Imprecando contro la sfortuna metti mano ad un'altra arma, mentre la creatura continua ad avanzare con le fauci spalancate, pronte ad ingoiarti in un sol boccone.

Vai al **344**.

83

La tua abilità Ramas e la tua esperienza ti avvertono della minaccia di un'imboscata. Le creature che hai visto parlottare poco fa nell'altra stanza si stanno

avvicinando di soppiatto alle tue spalle, armate di una gran varietà di armi letali. Ti giri di scatto per affrontarle proprio nel momento in cui stanno per attaccarti, e le cogli di sorpresa.

Tirapiedi di Taktaal:
Combattività 24 Resistenza 28

Grazie alla velocità e alla sorpresa del tuo contrattacco, ignora i punti di Resistenza che perderai nei primi due scontri del combattimento.

Se possiedi la Spada del Sole di Sommerlund e vuoi usarla, vai al **208**.
Se vinci il combattimento, vai al **228**.

84

Guardi in silenzio, mentre il grande tubo viene lentamente puntato per mezzo di una specie di argano verso la linea di galleggiamento dell'*Intrepido*. Sembra che lo sforzo sia del tutto inutile: la nave sta affondando così velocemente che farla esplodere è proprio fatica sprecata. Poi capisci all'improvviso cos'ha intenzione di fare il capitano, e al solo pensiero ti si contorce lo stomaco dalla rabbia.

Vai al **113**.

85

Nel corridoio c'è un piccolo figuro magro e insignificante, coperto da indumenti troppo larghi di stoffa verde smeraldo. Il viso pallido e smunto sembra umano, e se non fosse per il grugno porcino e gli occhi incolori potrebbe passare per uno della tua specie.

"I miei umili omaggi, Cagath" ti dice con un tono di voce mieloso che ti fa accapponare la pelle. "Ti porto i complimenti di Bazdash-Vool, il mio nobile padrone. Egli ti invita ad unirti a lui nella veranda, dove sta per intrattenere i suoi illustri passeggeri per rendere il viaggio meno noioso. Vuoi farci l'onore della tua presenza, nobile Cagath?"

Se vuoi accettare l'invito di questa creatura e seguirla nella veranda, vai al **184**.
Se decidi di declinare l'invito, vai al **338**.



86

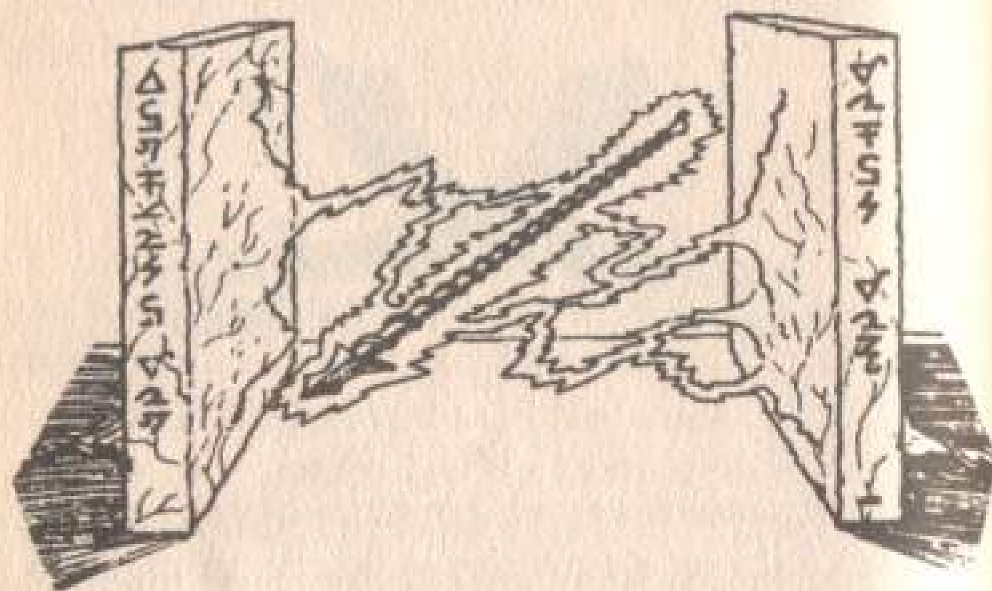
Dopo aver passato due ore a scrutare ogni mossa delle guardie Giak, sei sicuro che i due che pattugliano le mura seguono sempre lo stesso percorso, con delle minime variazioni. Esattamente ogni due minuti il giro di guardia li porta ad un punto vicino alla torre di guardia, a metà delle mura, dove si girano e ricominciano un altro giro di ronda.

Aspetti finché una delle sentinelle raggiunge la fine del bastione, in un punto dove le mura si appoggiano alla ripida parete rocciosa, e quando si gira per andare di nuovo verso il centro fai la tua prima mossa. Scivoli di nascosto verso i piedi della parete e cominci ad arrampicarti, contando ogni secondo che passa mentre

ti affanni a cercare degli appigli nell'oscurità più completa.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan della Sparizione, aggiungi 2 al numero uscito. Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto, e hai raggiunto il grado di Primate o uno superiore, aggiungi 3.

Se il totale va da 0 a 6, vai al **22**.
Se va da 7 in poi, vai al **227**.



87

Sbirci con cautela nell'abisso, con l'arma ben stretta in pugno nel caso che un altro temibile Ictakko emerga dalle profondità per attaccarti ancora. Ma le tue precauzioni non sembrano necessarie, visto che i tuoi sensi ti dicono che le uniche creature che occupano il crepaccio scuro e silenzioso sono dei pipistrelli di grotta.

Con una certa facilità balzi oltre il crepaccio nel punto più stretto, e lasci la caverna passando nella galleria che si apre nella parete opposta. Anche qui le mura sono incrostate di batteri fosforescenti che ti permettono di procedere velocemente attraverso una serie di sale intercomunicanti. In molti di questi anfratti sono ancora sparsi degli attrezzi da minatore, coperti di ragnatele, ed ora ti è chiaro il motivo per cui i Signori delle Tenebre hanno costruito questo labirinto di gallerie. Dopo un'ora di esplorazione trovi finalmente l'uscita principale. Quando esci ormai è calata la notte, ma i tuoi sensi ti informano che ti trovi oltre il passo che attraversa la catena montagnosa.

Vai al **137**.

88

Gnaag fa un balzo all'indietro quando riconosce l'arma che impugni. È stata forgiata nelle fornaci sepolte nel ventre della Città Nera, e possiede un potere tale da segnare la sua sorte. Vorrebbe ritirarsi, e tu approfitti di questo attimo di incertezza per attaccare.

Signore delle Tenebre Gnaag:
Combattività 50 Resistenza 70

Il potere dell'arma che possiedi è ancora più forte quando viene usata all'interno delle mura di Helgedad. Aggiungi 12 punti alla tua Combattività per la durata di questo combattimento. Il Signore delle Tenebre Gnaag è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Psichico).

Se vinci il combattimento, vai al **350**.

89

I tuoi sensi ti avvertono che una grossa sezione del ponte centrale, danneggiato gravemente durante l'at-

tacco dello Xargath, sta per crollare sotto il peso degli uomini che combattono. Provi a gridare ai Kirlundiani l'ordine di ritirarsi verso prua. Fortunatamente ti sentono ed ubbidiscono subito, fermandosi solo per aiutare i feriti che non si possono muovere da soli, e si ritirano in fretta prima di un nuovo assalto dei Drakkar. Pochi secondi più tardi, con un frastuono assordante, le assi di legno del ponte cedono e le truppe nemiche scompaiono, urlando ed imprecando, nel ventre della nave.

Vai al **334**.

90

La mano scheletrica di Kraagenskul raccoglie l'arma un secondo prima che la tua tocchi terra. Sollevi lo sguardo e il sangue ti si gela nelle vene nel vedere la lama nera precipitare verso il tuo collo. Negli ultimi istanti di vita senti la risata crudele ed esultante del diabolico Signore delle Tenebre risuonare nelle tue orecchie.

La tua missione termina qui.

91

Ti allontani dal nemico, che urla e cade giù dal parapetto della nave. Ora, quasi in risposta al suo grido, un corno squilla sonoro. È la corazzata; vi ha raggiunto e sta navigando di fianco all'*Intrepido* in fiamme. Nuvole di fumo acre e giallo, alimentate dal carburante oleoso, escono a fiotti dalla ciminiera creando altro scompiglio. Ti sollevi sul parapetto e aspetti che il fumo si diradi prima di saltare giù. Improvvisamente la nave si inclina con violenza: scivoli e cadi tra le spirali di fumo.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se va da 0 a 4, vai al **16**.
Se va da 5 a 9, vai al **194**.

92

Il Cavaliere della Morte si gira e abbassa la lancia appena ti sente avvicinare. Ruggisce come un leone affamato e poi ti chiede cosa stai facendo qui.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan della Sparizione, aggiungi 3 al numero estratto. Se hai raggiunto il grado Ramas di Consigliere o uno superiore, aggiungine ancora 2.

Se il totale va da 0 a 6, vai al **189**.
Se va da 7 in poi, vai al **65**.

93

Riconosci subito quei batteri: sono Gnallia, bacilli benefici molto usati dai guaritori e dagli erboristi di Durenor. Le pozioni di Gnallia vengono spesso prescritte per prevenire e curare le infezioni del sangue. Possono essere mangiati crudi e, nonostante il loro sapore poco piacevole, sono ricchi di proteine. Qui ce n'è abbastanza per più di 10 Pasti. Se ne vuoi prendere un po', segnali nella sezione Pasti del Registro di Guerra. Ogni Pasto di Gnallia ti restituirà 2 punti di Resistenza.

Vai al **303**.


(fig. 6) Li riconosci, sono Banedon e Lord Rimoah

Con il cuore che batte per l'emozione, dai un'occhiata alle mura di granito grigio del sotterraneo: il viaggio attraverso il Cancello dell'Ombra ti ha riportato nella tua terra natale. Ti trovi nella Stanza Esterna, situata sotto il palazzo della Corporazione della Stella di Cristallo di Toran. Di fronte a te, illuminata dal bagliore di alcune alte candele, c'è una fila di troni. Due uomini, entrambi abbigliati in vesti di seta, sono seduti al centro della fila con il capo chino e le mani giunte in preghiera. Il rumore dei tuoi passi li distrae dalla loro meditazione, e appena sollevano la testa riconosci il volto del tuo amico Banedon e del tuo tutore, Lord Rimoah, portavoce del Consiglio Superiore dei Maghi Anziani.

"Siano lodati gli dei!" esclama Rimoah, con gli occhi spalancati dalla sorpresa. "Skarn è tornato. La profezia si è avverata!"

Si alzano lentamente e si avvicinano per salutarti, ma i loro movimenti sono ancora incerti: non riescono a credere che tu sia vivo. Con molta calma assicuri che non si tratta di un sogno, che sei veramente sopravvissuto al viaggio sul Pianeta Daziarn e che sei tornato più determinato che mai a vendicarti del Signore delle Tenebre Gnaag.

Rimoah e Banedon ascoltano interessati il racconto delle tue avventure nel Daziarn, e quando hai terminato ti mettono al corrente di tutto ciò che è accaduto nel Magnamund durante la tua assenza. Anche se ti sembra di essere rimasto in quel pianeta ostile per pochi giorni, sono passati più di otto anni da quando

Gnaag ti ha fatto cadere nel Cancello dell'Ombra di Torgar. "Ha esultato troppo in fretta per la tua morte" dice Banedon, srotolando sul pavimento della stanza una mappa del Magnamund settentrionale. "La notizia è stata un terribile colpo per noi tutti". Lord Rimoah si inginocchia e con la punta di una sottile asta di cristallo indica sulla mappa la città di Torgar. "Dopo la tua scomparsa Lord Adamas è stato ucciso, e le armate alleate sono state respinte in fretta da Torgar. Gnaag ha proclamato la sua vittoria e i nemici dei Signori delle Tenebre sono stati bloccati in tutto il territorio del Magnamund centrale. Gli alleati sono stati assaliti da una terribile disperazione, dopo essere stati definitivamente respinti dal malefico Gnaag. I suoi maghi, i Nadziranim, hanno creato un meccanismo, chiamato "Tanoz-tukor", che permette ad ogni Signore delle Tenebre di sopravvivere anche nei territori esterni al loro reame. Mai prima erano stati in grado di vivere fuori dai territori delle Tenebre per un lungo periodo di tempo, e durante quelle rare e brevi incursioni i loro poteri erano ridotti al minimo. Adesso invece sono capaci di guidare personalmente le loro truppe e non esitano ad esercitare questa loro nuova libertà".

"La guerra contro i Signori delle Tenebre è definitivamente perduta" continua Banedon con lo sguardo abbassato sulla mappa, coperta dalle macchie scure che indicano lo spaventoso numero di territori che Gnaag ha aggiunto al suo impero. "Con l'aiuto degli alleati di Durenor Sommerlund è riuscita finora a resistere all'invasione, ma ora siamo tagliati fuori da un blocco di navi nemiche. Qui" continua, indicandoti il Golfo di Helgenag, "Gnaag ha costruito un enorme cantiere navale. Si chiama Argazad, e da qui partono le sue corazzate per bloccare le nostre coste. La flotta di Sommerlund non è che un giocattolo in confronto a quelle poderose macchine di guerra, e senza le truppe, il cibo e le armi che ricevevamo per mare da Durenor, i nostri giorni sono contati".

Lord Rimoah si alza in piedi e ti fissa negli occhi. "La tua abilità, e il tuo voto di vendicare la morte dei Ramas, sono le nostre uniche possibilità di salvezza. Solo tu, Lupo Solitario, puoi aiutarci in questo momento. Sei la nostra unica speranza in quest'ora di tenebra".

Vai al **166**.

95

Strappi un grosso anello pieno di chiavi dalla cintura di una guardia morta, e apri la porta d'acciaio. Scopri una grande sala dove sono accatastate, fila dopo fila, numerosissime armi letali. È l'Armeria Imperiale di Helgedad.

Se possiedi un Cubo Nero, vai al **40**.
Altrimenti, vai al **320**.

96

Tocchi terra e cerchi di rotolare per attenuare l'impatto, ma l'atterraggio è stato talmente violento da metterti fuori uso le gambe e lasciarti completamente senza fiato. Mentre cerchi di rialzarti anche la tua vista comincia a fare strani scherzi.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se hai completato il Cerchio di Sapienza del Sole e anche quello della Luce, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale non supera il 4, vai al **72**.
Se va da 5 in poi, vai al **161**.

97

Alla prima occasione lasci la strada affollata e ti infili in un vicolo poco frequentato che porta ad un grande magazzino dal tetto piatto, molto comune in questa zona di Argazad. È buio e vuoto all'apparenza.

Ti fermi davanti alla porta scorrevole di acciaio, quando un grido acuto e il battito di un paio di enormi ali sopra di te ti mettono in guardia. Guardi in alto e vedi una sagoma scura stagliarsi nel cielo illuminato dalla luna, per poi scendere verso terra da qualche parte dietro il magazzino. Incuriosito da questa strana creatura, decidi di andare a dare un'occhiata là dietro.

Vai al **328**.

98

Una gelida morsa di terrore ti attanaglia il cuore quando ti senti sulla testa qualcosa di umido e viscido.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se hai completato i Cerchi di Sapienza della Luce e del Sole, aggiungi 3 al numero estratto.

Se il totale non supera il 4, vai al **233**.
Se va da 5 in poi, vai al **205**.

99

Incocchi in silenzio una freccia e prendi la mira contro la gola del Drakkar, nel punto in cui una sottile striscia di pelle sbuca tra la visiera e il corpetto di durissimo cuoio. Una ferita in quel punto dovrebbe essergli fatale, e nello stesso tempo non danneggerebbe l'armatura che hai intenzione di indossare per cercare di entrare ad Argazad.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e aggiungi i punti aggiuntivi a cui hai diritto.

Se il totale non supera il 4, vai al **336**.
Se va da 5 in poi, vai al **212**.



100

Quasi invisibili, nell'orizzonte di colline nere e nuvole grigie, ci sono due navi da guerra nemiche ancorate a un paio di centinaia di metri dalla riva. Sulle prime sembrano abbandonate, ma poi l'improvviso fragore di una campana d'allarme, e grosse nuvole di fumo giallo che escono dalle ciminiere, ti dicono che l'equipaggio è a bordo e che sono tutti pronti ad attaccare.

"La nostra unica speranza è di superarli" dice Davan che con gli occhi stretti osserva le corazzate salpare l'ancora. Al suo comando l'equipaggio si mette in azione, facendosi in quattro per aumentare al massimo la velocità della nave, ma i venti sono contrari e le navi nemiche, spinte da potenti motori, si stanno avvicinando sempre di più.

"Preparatevi a respingere l'arrembaggio!" urla Davan, mentre una delle due corazzate si sta affiancando. I marinai lasciano subito le loro occupazioni e sfoderano le armi, preparandosi ad affrontare una squadra di marinai Drakkar pronti a saltare a bordo appena le due navi entreranno in collisione. Ecco che, con un rumore spaventoso, la corazzata si schianta sulla fiancata dell' *Intrepido* e i nemici sciamano sul ponte urlando come un branco di indemoniati.

Uno di loro ti riconosce. Si avvicina roteando paurosamente nell'aria la sua lama nera, nel tentativo di spaccarti il cranio. A causa della velocità del suo attacco non sei in grado di usare l'arco.

Marinaio Drakkar:
Combattività 23 Resistenza 27

Puoi fuggire in qualsiasi momento andando al 7.
Se vinci, vai al **248**.

101

Sul momento sei sorpreso dalla scoperta della tua nuova invulnerabilità, poi ti ricordi dell'Amuleto Dorato che Banedon ti ha dato prima che tu lasciassi Toran. I suoi magici poteri ti hanno salvato da una ferita molto grave. In silenzio ringrazi il tuo vecchio amico.

L'esplosione ha causato una vera strage a bordo dell'*Intrepido*. Gli uomini corrono urlando dal dolore con gli abiti e i capelli in fiamme, mentre il fuoco continua a divampare sulla nave. "Salvatevi!" urla Davan. "Abbandonate la nave!" Raggiungi il parapetto e vedi decine di uomini che si lanciano nelle gelide acque scure del Mare di Kaltenland per evitare una morte sicura tra le fiamme.

Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto o della Divinazione, vai al **4**.

Se non possiedi nessuna di queste due Arti, vai al **224**.

102

Stai combattendo con una potente creatura chiamata dal Signore delle Tenebre Gnaag dal Pianeta delle Tenebre. Cerchi di controllare la tua paura, perché quella creatura se ne ciba diventando sempre più forte.

Rapitore di Menti:
Combattività 30 Resistenza 36

Questo essere soprannaturale è particolarmente suscettibile all'attacco psichico. Raddoppia tutti i punti che avresti normalmente, se decidi di usare lo Psicolaser o il Raggio Psichico durante il combattimento.

Se vinci, vai al **306**.

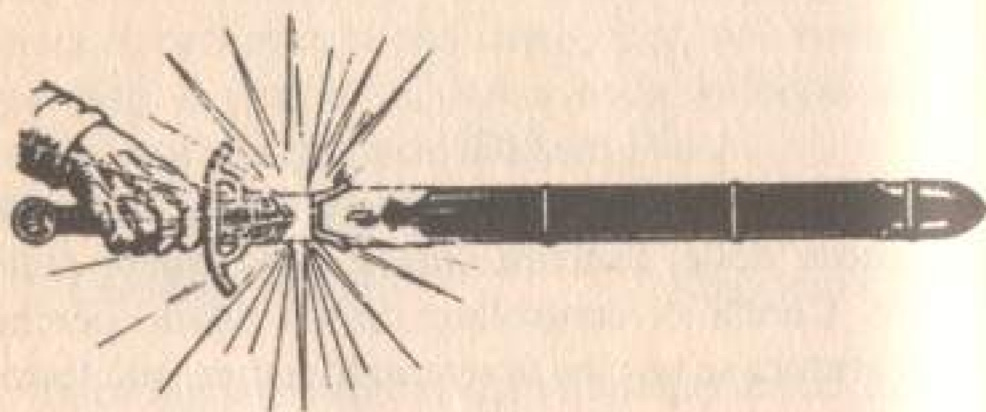
103

Trattenendo il respiro aspetti che la creatura appaia. Sei pieno di paura, ma sicuro che la tua abilità nel maneggiare l'arco ti farà avere la meglio sulle intenzioni ostili di questo maleodorante abitante della caverna.

La punta di un sottile arto, simile a un serpente, sbuca dall'abisso e striscia lentamente sul terreno verso le tue gambe. La sua pelle è liscia e scura, come di velluto nero, e si muove ad una velocità allarmante. Improvvisamente si ferma, come se sentisse il pericolo, e si solleva come un serpente che si prepara ad attaccare.

Se vuoi tirare contro questo viscido tentacolo, vai al **276**.

Se vuoi aspettare la sua prima mossa, vai al 185.



104

La creatura lancia un ululato di gioia, e i suoi seguaci si aggiungono a questo grido infernale con un coro di risate schiamazzanti, mentre si sparpagliano per circondarti. Sei finito in un settore di Helgedad controllato dal Signore delle Tenebre Taktaal, uno dei più grossi rivali del Signore delle Tenebre Ghanesh, di cui tu indossi i colori. Con la più ferma intenzione di farti fuori, i seguaci di Taktaal si lanciano all'attacco. Non puoi evitare questo combattimento e devi lottare contro questa banda come se fosse un solo nemico.

Tirapiedi di Taktaal:
Combattività 31 — Resistenza 43

Se possiedi la spada Helshezag e vuoi usarla, ricordati di aggiungere il giusto numero di punti alla tua Combattività.

Se possiedi la Spada del Sole di Sommerlund, e vuoi usarla, vai al **208**.

Se vinci il combattimento, vai al **164**.

105

La freccia sibila verso il bersaglio e scompare. Lo Xargath, apparentemente illeso, tira indietro la testa preparandosi a colpire, con le sue orrende fauci spalancate e pronte a segnare il tuo destino. La morte sembra essere molto vicina, quando la creatura improvvisamente si paralizza. La vedi tremare violentemente mentre gli occhi si girano nell'orbita; ora lancia un urlo così forte che sei costretto a tapparti le orecchie se non vuoi venire completamente assordato. L'urlo si fa sempre più intenso, finché, con un tonfo potente, lo Xargath cade di fianco nelle acque coperte dalla nebbia.

Vai al **217**.

106

Appena lo Xaghash cade morto vedi altre schifose creature della sua specie uscire dalle torri che ti circondano. Non hai il tempo per perquisire il cadavere:

fermarsi sarebbe un suicidio. Senza un attimo di esitazione ti giri e corri per metterti in salvo.

Vai al **48**.

107

L'uccello si avvicina ad un'incredibile velocità, e ti è molto difficile distinguere il suo corpo scuro nel cielo all'imbrunire. Estrai un numero dalla Tabella del Destino, e aggiungi gli eventuali punti aggiuntivi di cui sei in possesso.

Se il totale va da 0 a 6, vai al **245**.
Se va da 7 in poi, vai al **211**.



108

"Okak nenrak!" grugnisce il Giak, sfoderando la sua daga. La tua offerta di denaro ha sollevato i suoi sospetti: crede che tu abbia rubato lo Zaldan e ha intenzione di ucciderti, assicurandosi così una promozione.

Sentinella Giak:
Combattività 17 Resistenza 20

Se vinci, vai al **52**.

109

Stai combattendo contro un'orda di Creature della Cripta. Non puoi evitare il combattimento e devi lottare fino alla morte.

Creature della Cripta:
Combattività 30 Resistenza 36

Se vinci questo combattimento, vai al **255**.

110 *(fig. 7)*

Il ponte scricchiola e trema, e il ronzio metallico del motore della corazzata si trasforma in un ruggito assordante mentre la nave cerca di liberarsi dalla poppa dell'*Intrepido* che sta affondando. Ora squilla un corno da guerra, segnalando alle truppe nemiche di cessare l'attacco e tornare a bordo della loro nave. Dovunque il tuo sguardo si posi, non vedi altro che marinai Drakkar e membri dell'equipaggio di Sommerlund rimettere nel fodero le armi e gettarsi verso il parapetto. Nuvole di fumo giallo e acre hanno invaso il ponte, aggiungendosi al caos e alla confusione di decine di uomini che si lanciano nelle acque gelide e scure del Mare di Kaltenland.

"Salta!" urla Davan.

"E il capitano?" gli chiedi ansioso.

"Lascia perdere il capitano" ti dice indicandoti la nave nemica. "Nessuno può aiutarlo, ora. La corazzata che ci ha speronato a poppa ha completamente sfondato la sua cabina. Nessuno sarebbe sopravvissuto in quella situazione".



(fig. 7) I combattenti si tuffano nelle acque del Mare di Kaltenland

Ti arrampichi sul parapetto e aspetti che il fumo si diradi prima di saltare. Ma l'*Intrepido* è scosso da un sobbalzo violento: perdi l'equilibrio, scivoli e cadi a testa in giù nella nuvola di fumo giallo.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai scelto va da 0 a 4, vai al **194**.
Se va da 5 a 9, vai al **16**.

111

Ti acquatti dietro un masso, poi cominci a strisciare verso un' altra grande roccia. I ciottoli scivolosi aiutano la tua avanzata, ma il suono pesante dei passi del nemico si fa sempre più forte e temi che ti possano trovare prima che tu riesca a defilarti.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Aggiungi 1 a questo numero per ogni Arte Ramastan che possiedi oltre alle tre discipline base (per esempio, se possiedi cinque Arti, aggiungi 2 al numero estratto).

Se il totale va da 0 a 7, vai all'**8**.
Se va da 8 in poi, vai al **279**.

112

La creatura capisce subito che ora sei tu il suo nuovo padrone, e obbedisce ai tuoi comandi. Abbassa la testa e ti lascia salire in groppa, dove ti sistemi su una comoda sella dallo schienale molto alto e lussuosamente rifinito. Tiri le redini tempestate di gemme e lo Zaldan prende il volo, salendo ad incredibile velocità nel cielo scuro della notte. Quando sei sopra la flotta delle corazzate fai girare la bestia verso ovest e comin-

ci il tuo viaggio verso Aarnak, dove speri di arrivare sano e salvo.

Vai al **36**.

113

Davan e i superstiti dell'equipaggio sono abbarbicati per la disperazione ai relitti che circondano la nave che sta affondando. Molti uomini sono feriti, e le loro pietose grida d'aiuto si sentono chiaramente dalla corazzata Drakkar. Il capitano nemico li guarda con gli occhi socchiusi e con una smorfia diabolica dipinta sul volto, mentre sta per mettere mano al meccanismo che farà partire un proiettile infuocato contro i naufraghi.

Se hai un Arco e vuoi tirare contro il capitano per evitare che uccida i tuoi amici, vai al **131**.

Se non possiedi un Arco o non vuoi colpire il capitano, vai al **239**.

114

Senti che la creatura si indebolisce, mentre con la tua forza psichica blocchi la paura di cui essa ha bisogno per mantenere intatte le forze. Con un ululato di frustrazione ti si lancia addosso.

Rapitore di Menti:
Combattività 24 Resistenza 32

Questa creatura soprannaturale è particolarmente sensibile all'attacco psichico. Raddoppia tutti i punti che normalmente ti vengono dati, se decidi di usare lo Psicolaser o il Raggio Psichico.

Se vinci il combattimento, vai al **306**.

115

I marinai sono molto incuriositi dall'unico passeggero della nave, soprattutto per il fatto che sembra essere molto amico del Capo della Corporazione Banedon, il più stimato mago di Sommerlund. Ti tempestano di domande sulla tua missione a Durenor, ma quando riveli loro che si tratta di un piano segreto smettono di insistere sull'argomento, almeno con te.

Vieni a sapere che sono tutti delle isole Kirlundin, un luogo famoso per i suoi uomini di mare intrepidi e coraggiosi, le cui navi hanno protetto le coste di Sommerlund per più di mille anni. Sei profondamente scosso nel sapere che, durante il tuo esilio nel Daziarn, i Signori delle Tenebre hanno distrutto la loro flotta e devastato quelle isole un tempo fertili e prosperose.

"Libereremo presto le nostre isole da quel dannato Gnaag" grugnisce uno dei marinai. Gli altri si uniscono a lui, ma capisci che, dietro il loro coraggio, si nasconde la paura di non poter mai più vedere di nuovo libere le loro terre.

Un silenzio spettrale scende sul ponte e decidi che è meglio riposare un po' prima che giunga l'alba. Uno dei mozzi si offre di mostrarti la tua cabina e accetti di buon grado il suo aiuto.

Vai al **24**.

116

Il passaggio scende per qualche centinaio di metri prima di farsi pianeggiante e diventare più largo. Delle gemme a forma di scarafaggio, incastonate nel muro, irradiano uno strano bagliore che conferisce a questa

sezione della galleria una luce spettrale, e mentre prosegui il cammino noti una figura poco distante che procede zoppicando verso di te. È un Liganim, vestito di una tunica argentata identica a quella che indossi tu.

Se vuoi cercare di nasconderti, vai al **46**.

Se decidi di ignorarlo e di continuare per la tua strada, vai al **160**.



117

Il versante orientale dei Monti Durncrag è una ripida parete di granito che si erge quasi a duemila metri fino ad un picco conosciuto come Monte Lajakodak. Tentare la scalata di questa parete, di notte e con uno scarso equipaggiamento, è un'impresa veramente difficile. Per parecchie ore ti aggiri sul pendio roccioso nella speranza di trovare un sentiero abbandonato, ma senza successo. Stai per abbandonare ogni speranza e tornare alla postazione dei Giak, quando ti imbatti per caso nei resti di un sentiero che si arrampica tortuosamente lungo una breccia nella parete rocciosa.

Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto e hai raggiunto il grado Ramas di Arcimaestro, vai al **34**.

Se non possiedi quest'Arte o non hai ancora raggiunto questo grado dell'addestramento Ramas, puoi comunque inoltrarti nel sentiero e dare un'occhiata a quell'apertura, andando al **143**.

Oppure puoi tornare alla postazione dei Giak e tentare la scalata del bastione: vai all'**86**.

118

"Kordak Duganok! Jatnar!" grida il Giak, agitando freneticamente la frusta nella tua direzione. "Ok zee dik zek kog lajakim!"

La vista acutissima del Giak gli ha permesso di vederti tra i massi. I cavalieri Drakkar rispondono immediatamente al suo richiamo: lanciano le loro bestie al galoppo e si avventano su di te. Prima che tu possa tentare la fuga ti hanno già circondato, sono scesi di sella e si stanno avvicinando con le spade sguainate.

Se hai un Arco e vuoi usarlo, vai al **231**.

Se non hai un Arco o non vuoi farne uso, vai al **45**.

119

Una smorfia d'orrore si dipinge sul volto del Drakkar quando ti vede alzare l'arco e far partire la freccia contro la sua testa. Il dardo gli penetra in fronte e la forza del colpo lo fa cadere steso sul ponte. Proprio in quell'istante i primi assalitori compaiono oltre il parapetto. Hanno un attimo di esitazione quando vedono il loro ufficiale morto, ma l'indecisione si trasforma

subito in cieco furore. "Shez dot got!" urlano, e si avventano contro di te fissandoti con sguardo omicida.

Se vuoi evitare il loro attacco, vai al **274**.
Se decidi di restare fermo e affrontarli, vai al **347**.

120

Il capo di quegli strani esseri raggiunge la fine del vicolo e gira verso sud, seguendo le tue impronte nel fango. Uno di loro, armato di un arco di acciaio, estrae una freccia malandata e ti prende di mira la schiena prima che tu scompaia nella strada fumosa. Senti l'inconfondibile sibilo e ti getti a terra d'istinto. Mentre strisci a faccia in giù lungo quella sozza strada, senti un tremendo dolore: la freccia ti ha colpito alla spalla.

Sei stato ferito da uno Zejar-dulaga, una freccia magica impregnata di una pozione velenosa. Cerchi di rimetterti in piedi, ma le gambe non riescono a sostenere il tuo peso e la vista ti si annebbia.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Medicina e hai raggiunto il grado Ramas di Consigliere o uno superiore, vai al **13**.
Se non possiedi quest'Arte o non hai ancora raggiunto questo grado dell'addestramento Ramas, vai al **38**.

121

Uno del gruppo cerca di evitare la pioggia di colpi mortali che sta uccidendo i suoi compagni. Urlando di terrore, sconvolto dalla paura di morire, ti si aggrappa al petto in preda al panico e ti strappa per caso l'Amuleto Dorato che porti appeso al collo. Prima che tu riesca a fermarlo l'uomo scappa nella galleria, tenendo stretto nella mano insanguinata il tuo prezioso amuleto.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Difesa e hai raggiunto il grado di Arcimaestro, vai al **220**.
Se non possiedi quest'Arte o non hai ancora raggiunto questo grado dell'addestramento Ramas, vai al **331**.

122

Cerchi di deviare la traiettoria della freccia, ma quella passa oltre il tuo braccio teso e ti penetra profondamente nel cranio. Per una frazione di secondo non senti nulla, poi un'esplosione di dolore ti invade la testa e una girandola di colori ti annebbia la vista: stai entrando nel regno senza tempo della morte.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.

123

La tua forza e la tua abilità Ramas ti permettono di passare oltre la breccia e di tornare al sicuro sul sentiero. Torni in fretta sui tuoi passi verso la postazione Giak, dove ti metti al riparo e ti concentri per trovare un modo di passare.

Vai all'**86**.

124

Capisci subito che sei finito in una zona della città controllata dal Signore delle Tenebre Taktaal e dai suoi seguaci. Scruti nell'ombra delle finestre e noti parecchie paia di occhi che ti osservano pieni di odio. Ti allontani lentamente da là, ma hai fatto meno di una

dozzina di passi quando una fila di creature esce da una porta sulla tua destra. Grugniscono minacciose, e i loro occhi bestiali brillano famelici.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se hai completato il Cerchio di Sapienza del Sole, aggiungi 4 al numero estratto.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **342**.
Se va da 5 in poi, vai al **48**.

125

Riprendi lentamente i sensi, come se ti svegliassi da un sogno. Con gli occhi semichiusi guardi il cielo che si sta oscurando e senti le onde fredde del Mare di Kaltenland lambirti i piedi. Ogni centimetro del tuo corpo ti duole terribilmente, come se la tua carne fosse una sola enorme ferita, ma capisci subito che sei illeso e che sei riuscito miracolosamente a salvarti.

Sei disteso su un relitto che doveva essere una parte della prua della corazzata. All'orizzonte ora c'è solo una nave: la corazzata che ha attaccato per prima l'*Intrepido*. La sua sagoma si staglia contro il muro di fiamme oleose nel punto dove l'altra nave è esplosa. La marea ti ha trasportato via da quella carneficina e, girando la testa indolenzita, vedi che la riva dista ancora un centinaio di metri.

Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto e hai raggiunto il grado di Precettore Superiore o uno più alto, vai al **296**.

Se non possiedi quest'Arte o non hai ancora raggiunto questo grado dell'addestramento Ramas, vai al **327**.

126

Il sergente osserva le monete d'oro, e senza alzare il capo urla un ordine secco ai suoi: "Jeg tok! Tok narg gaz dik!" Come una mandria di tori infuriati i Cavalieri della Morte ti circondano con le spade sguainate e pronte a farti fuori al minimo segno di resistenza.

Imprecando volgarmente il sergente ti tira giù di sella e ti strappa la visiera. Sopraggiungono altre guardie armate di archi, mentre il sergente ti disarma e ti toglie l'equipaggiamento. Poi, dopo averti legato le mani, ti portano a passo di marcia verso la loro caserma, dove vieni rinchiuso in una cella dalle pareti d'acciaio e lasciato solo a meditare sul tuo destino.

Vai al **250**.

127

Usando la capacità Ramas intensifichi la tua vista, e osservi gli edifici sotto di te. Vedi un intrico di strade coperte di spazzatura, abitazioni diroccate e squallide capanne di schiavi. Su ogni cosa sono visibili i segni di quell'atmosfera corrosiva, tranne che su un edificio situato vicino al centro della città. Si tratta di una torre, alta e imponente, le cui mura sono in condizioni perfette.

Sicuro di aver trovato la residenza del Capo degli Schiavi, fai atterrare lo Zaldan lì vicino. Il Giak di guardia davanti all'entrata della torre ti vede arrivare e spalanca la bocca dalla sorpresa. Quando ti avvicini si inchina e si scansa, lasciandoti entrare nel buio del pianoterra.

Vai al **346**.

(fig. 8) Sono le corazzate del Regno delle Tenebre!

128

Estrai la Spada del Sole dal fodero di korlinium e immediatamente la lama si circonda di fredde fiamme dorate. Il capo dei Drakkar si blocca di colpo e fissa con gli occhi sbarrati dal terrore la magica spada.

"Naog!" esclama incredulo. "Gadajok-shezag! Aki-amaz! Okak naog gaj!" Dopo un attimo di esitazione si ritira verso il parapetto. Nello stesso momento il primo dei suoi uomini salta sul ponte. Temendo di fare la figura del codardo davanti ai suoi soldati, il capo lancia un urlo di battaglia e dà l'ordine di attaccare.

"Shez dot got!" urlano i nemici e si avventano contro di te con gli occhi inumani accesi da uno sguardo assassino.

Se vuoi evitare il loro attacco, vai al **274**.
Se decidi di restare dove sei e affrontarli, vai al **39**.



129 *(fig. 8)*

Seguendo le tue istruzioni il capitano Borse comanda ai suoi uomini di virare tutto a sinistra, una manovra che porterà l'*Intrepido* fuori dalla portata del nemico. La nave cambia velocemente rotta. Osservi le corazzate incombere sempre più minacciose ad ogni minuto

che passa, e noti il formidabile schieramento di armi sui ponti rivestiti d'acciaio. Degli enormi fumaioli neri si alzano al centro di ogni nave, e da essi continuano ad uscire nuvole di fumo solforoso. Quando l'*Intrepido* passa davanti all'ultima corazzata, il fumo assale l'equipaggio e tutti cominciano a tossire e ad ansimare violentemente. Il rumore dei colpi di tosse attira l'attenzione delle sentinelle nemiche che danno immediatamente l'allarme.

Improvvisamente un bagliore azzurrognolo illumina una delle corazzate, e un grosso proiettile parte in direzione dell'*Intrepido*.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero uscito va da 0 a 6, vai al **20**.
Se va da 7 a 9, vai al **180**.

130

Segui il passaggio per quasi un' ora, e finalmente ti imbatti in qualcosa che ti solleva lo spirito. Ad un incrocio con due altre gallerie lo sguardo ti cade su un emblema inciso sulla parete di granito. È una testa di serpente con gli occhi di mosca, circondata da un cerchio di fuoco. Riconosci subito quest'incisione: è l'emblema personale del Signore delle Tenebre Gnaag. Lo osservi con attenzione e scopri che segna l'entrata della galleria che porta al Settore Imperiale della città.

Con il cuore che batte all'impazzata ti lanci di corsa nella galleria illuminata dalle torce. Quasi subito giungi davanti ad una grande porta d'acciaio, custodita da due mostruose creature coperte da una pesante corazza di metallo. Vedi una porta più piccola alla tua sinistra, e quando la raggiungi provi a girare la maniglia: è chiusa a chiave.

Se possiedi una Chiave Nera, vai al **278**.
Se non possiedi questo oggetto dello Zaino, vai al **29**.

131

Il capitano inarca la schiena e lancia un urlo di agonia quando la tua freccia lo colpisce. Due artiglieri Drakkar si precipitano ad aiutarlo, ma appena capiscono che ormai è morto si girano per affrontarti.

Se possiedi almeno due Frecce e vuoi chiudere per sempre la bocca a questi due Drakkar, vai al **259**.
Se preferisci sfoderare un'altra arma e attaccarli prima che possano dare l'allarme ai loro compagni, vai al **292**.

132

Trattenendo il respiro sfoderi l'arma e ti appiattisci contro la parete di roccia. Pensi di cogliere di sorpresa i Giak, farti strada fino alla cima e scappare prima che il gruppo degli inseguitori riesca a prenderti. È un'impresa veramente coraggiosa, che però non riesce a causa della vista acutissima del comandante Giak. Dalla sua postazione in cima alla collina egli osserva ogni tua mossa.

"Koga!" urla, e i tuoi inseguitori si bloccano di colpo. "Dulaga zaj!" Improvvisamente senti uno strano rumore e un terribile dolore ti invade il petto: sei stato colpito da una pioggia di frecce nere lanciate dagli arcieri Giak appostati in cima alla collina. Cerchi di

respirare, ma un improvviso torpore si diffonde nel tuo corpo. Lotti disperatamente per restare in piedi, ma non riesci più a sentire le gambe. Cadi giù dal sentiero e ti sfracelli sulla spiaggia sottostante.

La tua vita e la tua missione finiscono qui, sulle spiagge del Regno delle Tenebre.



133

La tua mano si chiude sull'elsa della spada nera pochi istanti prima che le dita artigliate di Kraagenskul tocchino terra. Sollevi la spada e senti immediatamente un'ondata di potere scorrere nel tuo braccio e arrivare fino al cervello. Sei determinato ad attaccare il Signore delle Tenebre, ormai impaurito, e ad ucciderlo senza pietà. Questo nuovo, incontrollabile desiderio di uccidere a sangue freddo un nemico ti fa salire in corpo una rabbia mai provata prima. Fai ricorso a tutte le tue forze per controllare questo barbaro istinto e ti prepari a combattere contro il Signore delle Tenebre Kraagenskul.

Signore delle Tenebre Kraagenskul
(senza Helshezag):
Combattività 35 Resistenza 38

Questo essere soprannaturale è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Psichico). Grazie ai poteri dell'Helshezag, che ora è in tuo possesso, aggiungi 7 punti alla tua Combattività per la durata dell'incontro.

Se vinci, vai al **240**.

134

Ancora una volta la fossa viene ripulita, e gli spettatori si preparano a godersi lo spettacolo di un altro combattimento corpo a corpo. I prossimi due lottatori sono pronti a salire sul ring, e visto come sono andate le cose in precedenza, sei sicuro che hanno entrambi intenzione di ignorare il gong e di scagliarsi l'uno addosso all'altro appena si apriranno le porte delle gabbie in cui sono rinchiusi.

Le scommesse si stanno per chiudere quando il suono di un lungo fischio intermittente interrompe le trattative. È il segnale che Helgedad è stata avvistata dalle sentinelle. Qualcuno si alza per andare a vedere la Città Nera dagli oblò allineati sulle pareti. Con il cuore che batte al pensiero di vedere per la prima volta il più famigerato covo dei Signori delle Tenebre, ti unisci al gruppo di curiosi.

Vai al **326**.

135

Mentre lotti per restare in piedi la bestia si butta giù, spostando il capo da destra a sinistra impedendoti di vedere bene il bersaglio. Guidato dal solo istinto alzi l'arco e tiri.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e aggiungi gli eventuali punti aggiuntivi che possiedi.

Se il totale va da 0 a 8, vai al **313**.
Se va da 9 in poi, vai al **105**.

136

Fai ricorso alla tua capacità Ramas per neutralizzare il veleno che ti sta scorrendo nelle vene. I tuoi poteri curativi annientano velocemente quelli della sostanza, ma al costo di 4 punti di Resistenza. Ti togli quell'orrenda creatura dalla testa e la scaraventi sul pavimento, ma appena tocca terra quella ti rimbalza ancora sulla faccia, costringendoti a difenderti.

Plaak:

Combattività 30 Resistenza 10

Questa creatura è immune allo Psicolaser e al Raggio Psichico. A causa della velocità e della sorpresa del suo attacco non riesci a sfoderare un'arma e, a meno che tu non possegga l'Arte Ramastan del Fiuto, devi combattere il primo scontro disarmato.

Se vinci, vai al **218**.

137

Guidato dal chiarore delle stelle ti dirigi ad ovest, finché il bisogno di cibo e di riposo non ti costringono a fermarti. Dopo una breve ricerca scopri una fessura nella parete che offre un rifugio sicuro per la notte, e decidi di dormire per un paio d'ore prima di continuare verso Argazad. Devi anche consumare un Pasto, o perderai 3 punti di Resistenza.

Vai al **165**.

138

Il frammento di cristallo emette uno strano tintinnio, e la guardia si scosta per farti entrare nella Torre dei Dannati. Ti indica una colonna di luce azzurra che scende dall'alto e ti dice di entrare sotto quei raggi splendenti. Hai un attimo di esitazione, e la guardia ride di gusto nel vederti così indeciso.

"Andiamo, entra là sotto! È più veloce che salir le scale!" Il tuo istinto Ramas ti dice che quella colonna di luce è un invertitore di gravità, un sistema di trasporto che ti porterà lentamente in cima alla torre.

Entri nel raggio di luce e ti senti sollevare. Qualche minuto più tardi la sensazione svanisce ed esci dalla colonna. Ti ritrovi in una enorme sala dal soffitto a cupola. Le pareti e il pavimento sono perfettamente lisci e risplendono come la superficie di un lago. Un'atmosfera maligna è sospesa su ogni cosa, quasi fosse una spessa coltre di nebbia che ti attanaglia la gola e minaccia di soffocarti. Il cuore ti batte all'impazzata mentre ti dirigi verso un palco al centro della sala, dove è appoggiato uno strano marchingegno che corrisponde alla descrizione del Trasfusore che Lord Rimoah ti ha dato prima che tu lasciassi Toran. Vuoi prendere lo zaino, ma prima che tu riesca a sollevare

il mantello e a tirarlo giù dalla spalla, nella sala echeggia un orrendo grugnito.

"Cosa ti porta qui, lurido servo di Ghanesh?"

È la voce del Signore delle Tenebre Taktaal. Dall'ombra di un'arcata sta strisciando verso il palco, e ora puoi vedere la sua testa liscia e bianca come il ghiaccio che si agita in cima al corpo di serpente, coperto di pelo e butterato dalla malattia. Lo stomaco ti si contrae quando la museruola che gli ricopre il volto si solleva a rivelare una fila di denti acuminati. Ai suoi occhi sei solo un seguace del suo più acerrimo nemico, il Signore delle Tenebre Ghanesh, e sai che se vuoi sopravvivere devi rispondere convincentemente alla sua domanda.

Se vuoi dirgli che desideri disertare da Ghanesh per metterti al suo servizio, vai al **261**.

Se vuoi dirgli che sei in possesso di informazioni segrete che possono portare Ghanesh alla rovina, vai al **168**.

139

Il Cavaliere della Morte che stava di guardia si irrigidisce e cade morto ai tuoi piedi, con l'armatura e il cuore divelti dalla forza del tuo colpo mortale. Una frettolosa perquisizione del cadavere ti fa scoprire i seguenti oggetti:

Lancia
Pugnale
Ascia
Borsa di tabacco
Bottiglia di vino
Pipa
60 Kika (equivalenti a 6 Corone d'Oro)
Chiave di ferro
Cibo per 1 pasto

Se vuoi prendere qualcosa, ricordati di risistemare il Registro di Guerra.

Per continuare, vai al **257**.

140

Dietro la porta c'è un corridoio che porta ad una piccola saletta in pietra. Il soffitto piatto è sostenuto da grosse colonne allineate parallelamente alle pareti. Tra le colonne ci sono delle semplici porte d'acciaio, la più grande delle quali è piantonata da due Cavalieri della Morte. Da un punto sicuro nell'ombra osservi questa grande porta aprirsi e lasciare uscire un uomo avvolto in un grande mantello scarlatto. Egli si ferma a lungo a parlare con le due guardie che se ne vanno in fretta subito dopo la conversazione, come se partissero per una missione urgente. Oltre la grande porta riesci a vedere una scalinata che sale nell'oscurità. L'uomo in rosso guarda le due guardie che se ne vanno, poi si gira e sale in fretta le scale lasciando la grande porta d'acciaio socchiusa.

Nella speranza che questa scala porti al tetto, attraversi il corridoio e segui quell'uomo, facendo molta attenzione a non farti vedere mentre segui da vicino i suoi passi. La tua abilità Ramas ti ripara da occhi indesiderati e ti permette di raggiungere l'entrata della stanza che occupa l'intero piano superiore di questo

edificio. Là ti nascondi dietro una delle statue disposte in circolo sul pavimento, e osservi una scena che ti fa rabbrividire.

Vai al **216**.

141

I tuoi poteri mentali ti permettono di proteggere la mente dalla sonda psichica dello strano marchingegno che la guardia sta usando per controllare la tua identità. Grazie allo scudo mentale che hai creato, l'uomo non è in grado di cogliere nessun segno di ostilità. Sicuro di non correre alcun pericolo, ordina al suo compagno di aprire la porta d'acciaio e di farti passare nei sotterranei del Settore Imperiale.

Oltre la porta c'è una vasta sala, piena di armi letali. È l'Armeria Imperiale di Helgedad.

Se possiedi un Cubo Nero, vai al **40**.
Se non possiedi quest'oggetto, vai al **320**.

142

"Che cos'è?" borbotta il capitano con una certa circospezione mentre riceve dalle tue mani la busta. "Il capo della Corporazione, Banedon, mi ha detto di consegnare questo nelle tue mani non appena oltrepassato il blocco nemico" gli rispondi. "Contiene delle istruzioni confidenziali sul nostro viaggio verso Durenor".

"Sono sicuro che si può aspettare fino a domattina" ti dice, infilandosi la busta nella tasca della giacca ricamata in oro. "Faresti meglio ad andare a dormire. Probabilmente troveremo brutto tempo domani all'alba". Insisti perché legga senza altri indugi il contenuto della lettera, ma il capitano rifiuta di darti ascolto e con un gesto della mano callosa ti risponde: "Può aspettare. Un paio d'ore non faranno una grande differenza". E così dicendo scende le scale prima che tu riesca ad aggiungere altro.

Se vuoi andare nella tua cabina, vai al **24**.
Se decidi di restare sul ponte con le sentinelle, vai al **115**.

143

Alla luce del giorno il sentiero è molto ripido e pericoloso, e di notte le insidie sono ancora maggiori. Grossi sassi ti traballano sotto i piedi, e in qualche punto il sentiero sparisce del tutto. Riesci a procedere molto lentamente, aggrappandoti con le dita delle mani al bordo dello strapiombo. Finalmente raggiungi l'apertura ed entri pieno di trepidazione. Un tunnel semicircolare scende nella roccia. Il passaggio è debolmente illuminato da una fioca luce giallastra, emanata da degli strani batteri che sembrano vivere attaccati alle pareti.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Medicina, vai al **93**.
Se non possiedi quest'Arte, vai al **303**.

144

Senti battere ancora, questa volta con maggiore insistenza, ma siccome non apri lo sconosciuto visitatore smette di bussare. Sei stanco e affamato e devi consumare un Pasto prima di metterti a dormire, o perderai 3 punti di Resistenza. Ti sveglia un rumore secco, a

malapena udibile sopra il continuo strepito del motore del Lajakeka: la porta della cabina si è appena chiusa. Ti alzi velocemente e corri alla porta, sperando di vedere chi o che cosa è entrato mentre dormivi.

Se possiedi l'Arte Ramastan del Controllo Animale, e hai raggiunto il grado di Consigliere, o uno superiore, vai al **273**.

Se non possiedi quest'Arte o non hai ancora raggiunto questo grado dell'addestramento Ramas, vai al **98**.

145

Riconosci immediatamente l'aroma pungente delle foglie di Adgana. Si tratta di una potente droga che aumenta la forza e la prontezza di riflessi. Se viene ingerita subito prima di un combattimento rafforza l'abilità in battaglia. Nel borsello c'è una dose di Adgana, che ti farà aumentare la Combattività di 6 punti per la durata di un combattimento.

Ma attento! La maggior parte dei guerrieri evita di farne uso, e il suo consumo è vietato a Sommerlund a causa dei suoi effetti collaterali. Se decidi di tenere questa Dose di Adgana e di usarla prima di un combattimento, correrai il rischio di restare assuefatto. Appena il combattimento finirà dovrai estrarre un numero dalla Tabella del Destino. Se il numero estratto sarà 0 o 1, dovrai togliere 4 punti dalla tua Resistenza per l'intossicazione. Se hai già fatto uso di Adgana in una precedente avventura di Lupo Solitario, il rischio di intossicazione raddoppia nel caso tu decida di usare questa dose (cioè se estrarrai dalla Tabella del Destino 0, 1, 2 o 3). Inoltre gli effetti del narcotico si dimezzano se viene usato per più di una volta. Potrai aggiungere solo 3 punti alla tua Combattività, invece di 6. Se decidi comunque di tenere questa Dose di Adgana, segna i suoi pericolosi effetti collaterali in margine al Registro di Guerra.

Siccome non trovi nessun altro oggetto che ti possa aiutare nella tua pericolosa missione, decidi che è giunto il tempo di andare via.

Vai al **274**.

146

Quando l'alba rischiara l'orizzonte orientale, ecco apparire il guerriero Drakkar che conduce senza fretta il suo destriero lungo il sentiero per Argazad. Mentre si avvicina ti prepari a tendergli un'imboscata.

Se hai un Arco e vuoi farne uso, vai al **99**.

Se non ce l'hai o non vuoi usarlo, dovrai saltare addosso al Drakkar appena sarà abbastanza vicino: vai al **64**.

147

I due uomini di Vassagonia sfoderano i loro spadini e avanzano verso di te, lieti di non essere più sotto la mira del furore del Kraagenskul. Il Signore delle Tenebre ordina loro di fermarsi, e ti chiede di entrare nel circolo di colonne e di spiegare il motivo della tua intrusione. Intuisci che non ha ancora capito la tua vera identità e che le sue facoltà psichiche hanno solamente capacità distruttive. Per il momento ti crede un guerriero Drakkar.

"Vengo dal vittorioso esercito del Signore delle Tenebre Xog, conquistatore di Clotundia, con delle importantissime informazioni, o mio potente Signore delle Tenebre" gli dici con deferenza. Cerchi di parlare un po' nella lingua di Vassagonia e un po' in quella Giak per non tradire la tua identità. "Nella tua corte c'è un traditore. Ha cercato di mandare delle notizie al nemico per avvertirlo di ciò che si sta costruendo ad Argazad. Io so chi è e ho le prove del suo tradimento".

"Parla!" comanda Kraagenskul. "Parla o morirai!"

"Parlerò, o Invincibile Signore della Morte e della Distruzione, ma preferirei farlo in privato. Non possiamo restare soli?" e così dicendo lanci un'occhiata eloquente ai due di Vassagonia che ti ricambiano uno sguardo di paura e di odio cieco.

"Lasciateci soli!" grugnisce Kraagenskul, indicando le scale con la sua lama nera come la pece, "ma non andate oltre la sala sottostante, e non disturbatemi finché non vi chiamerò".

I due uomini di Vassagonia se ne vanno con una certa riluttanza, con il capo chino in segno di riverenza, ma con lo sguardo minaccioso ancora puntato contro di te.

Vai al **286**.

148

L'ufficiale Drakkar barcolla e cade con la mano stretta sulla ferita, imprecando contro di te fino all'ultimo respiro. Il suo corpo ha appena toccato terra quando le sue truppe cominciano a lanciarsi contro di te da ogni direzione. "Sez dot got!" urlano, incapaci di trattenere la loro furia bestiale. Hanno i denti stretti e il volto contorto in una tremenda smorfia di rabbia.

Marinai Drakkar:

Combattività 29	Resistenza 40

Se vinci, vai al **28**.

149

Balzi sul guerriero Drakkar, lo afferri alla testa e lo trascini giù di sella. La forza del tuo attacco gli piega il collo con una tale violenza che senti un rumore secco quando ancora state cadendo. Ti rialzi subito in piedi, impugni un'arma e salti addosso al guerriero prima ancora che riesca a muoversi, ma scopri subito che non si tratta più di un nemico pericoloso: gli hai spezzato il collo di netto ed era già morto prima di toccare terra.

Vai al **79**.

150

Circa tremila metri più sotto, nel cuore dell'abisso, un brulicante tappeto di orribili forme striscia e si agita tra rigagnoli di roccia fusa. Ai tuoi occhi sembrano contorcersi in un'agonia senza fine, e i tuoi sensi psichici confermano la tua impressione: è il loro dolore, e non i loro corpi, ad alimentare quel mare di fiamme soprannaturali.

Le porte della Città Nera si aprono, e il Lajakeka entra in questo terribile e diabolico reame, percorrendo una larga strada d'acciaio affiancata da edifici di enormi proporzioni. Vedi delle fiamme rosse brillare tra le finestre gotiche, e innumerevoli cancelli sprangati che sembrano le fauci di un mostro. Dopo parecchio tempo

il veicolo si ferma davanti ad una specie di pozzo che scende nelle budella della terra. L'equipaggio si prepara a calare il carico là sotto, mentre tu e gli altri passeggeri sbarcate. Con il sangue che ti ribolle nelle vene per la paura, dai un'occhiata alle strade invase dal fuoco e scopri che tutti i passeggeri si stanno dirigendo verso una galleria.

Se vuoi seguirli ed entrare in quella galleria, vai all' **80**.

Se preferisci esplorare la strada, vai al **197**.



151

L'*Intrepido* risponde alla manovra, e quando il vento gonfia le vele comincia ad allontanarsi dalla prima corazzata. Le tue speranze si rinnovano, ma subito vengono frustrate quando senti un violento scossone e la nave comincia a rollare paurosamente verso il vascello nemico: ora sai cosa vi impedisce di allontanarvi.

"Davan! Presto, fai tagliare i rampini d'arrembaggio!" gridi con tutto il fiato che hai in gola, e lui incita i suoi uomini ad eseguire il tuo comando. Guardi ansiosamente la seconda corazzata che si dirige contro la poppa a tutta velocità. Le corde vengono tagliate, e la nave si libera con un'altra violenta oscillazione; ma l'imbarcazione nemica è quasi su di voi e il suo ponte brulica di uomini pronti a saltare sull'*Intrepido*. Improvvisamente ecco che la corazzata vi sperona a poppa e il violento impatto ti fa cadere a terra. Senti un sinistro rumore di lamiere contorte e di legno divelto, ma presto la nave torna in equilibrio e riesci a riprendere il controllo del timone. Nonostante il colpo violento ti accorgi che la nave nemica ha solamente sfiorato la poppa dell'*Intrepido*, colpendola a pochi centimetri dalla barra del timone. Ora la corazzata vi sta passando di fianco prima di virare e scomparire in una nuvola di fumo giallo.

L'equipaggio esulta, e i marinai Drakkar si guardano perplessi osservando la loro nave allontanarsi sempre di più. La battaglia a bordo sembra volgere in vostro favore, e mentre Davan e i suoi uomini approfittano del vantaggio continuando a combattere, cominci a credere che l'*Intrepido* riuscirà a scappare lungo la costa.

Ma nel giro di pochi minuti la tua convinzione crolla davanti a un attacco inaspettato.

Vai al **74**.

152

La velocità della tua reazione e la potenza delle tue capacità psichiche salvano il tuo sistema nervoso centrale. Ti senti subito meglio e sei pronto ad affrontare il Signore delle Tenebre Kraagenskul.

Vai al **147**.

153

La creatura si agita in un ultimo spasimo d'agonia, quindi cade a terra in silenzio chiudendo con la sua enorme mole l'entrata della caverna. Il puzzo del sangue e dei peli untuosi e coperti di sporcizia che ricoprono il suo corpo ti fanno rivoltare lo stomaco. Eppure il cadavere dell'Egorgh ti sarà molto utile. Ti riparerà dal vento gelido e dalla pioggia, e terrà a bada ogni altra creatura che avesse intenzione di attaccarti dall'esterno, rendendole molto difficile entrare nella caverna. Sicuro di non essere più disturbato, ti stendi a riposare un po'.

Vai al **300**.

154

Segui il Capo degli Schiavi in una stanza piena di meravigliosi tesori, mobili e ricchi ornamenti che sembrano proprio fuori luogo in questa tetra città. L'uomo ti consiglia di togliere l'armatura Drakkar e di indossare una veste col cappuccio tessuta in uno strano materiale argentato. Poi osserva ammirato l'Amuleto d'Oro che porti al collo e ti assicura che la protezione di quell'oggetto sarà essenziale per la tua sopravvivenza a Helgedad. Mentre stai per indossare la veste, ti dice di mettere lo zaino sotto di essa. "La creatura che mi ha dato questa tunica, sebbene malvolentieri, era molto alta ma aveva una gobba vistosa. Per riuscire ad entrare a Helgedad devi cercare di assomigliarle, e lo zaino servirà perfettamente allo scopo".

Chiedi chi fosse quella creatura e che fine abbia fatto. "Era uno dei Liganim, quelli che assistono i Nadziranim nelle loro arti di magia nera" ti spiega il Capo degli Schiavi. "Questo Liganim in particolare è venuto qui ad Aarnak per procurarsi una certa quantità di uno speciale minerale per gli esperimenti del suo padrone, ma la sfortunata creatura si è imbattuta in un incidente fatale, proprio qui, in questa stanza". E così dicendo il suo volto si illumina di un sogghigno, per cui capisci che non si è trattato proprio di un incidente.

"Come farò ad entrare a Helgedad?" gli chiedi, nella speranza che abbia pensato anche a questo.

"Ti verrà detto a tempo debito. Prima devo darti alcune informazioni di importanza vitale per il successo della tua missione".

Vai al **235**.

155

Un rumore di passi pesanti, e il suono di volgari imprecazioni, ti avvertono che un gruppo di marinai sta sopraggiungendo sul ponte, messo in allarme dalle grida agonizzanti del loro compagno. Lo vedono morto ai tuoi piedi e in un impeto di rabbia il loro capo ti lancia la spada contro la testa.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto, aggiungi 1 al numero uscito. Se hai completato il Cerchio di Sapienza del Sole, aggiungi 3 al numero estratto.

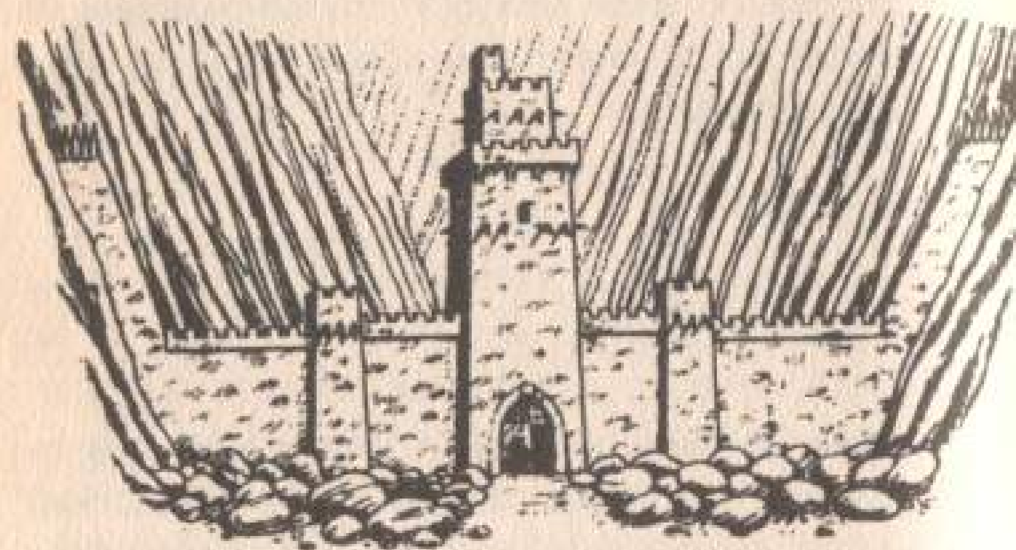
Se il totale va da 0 a 2, vai al **341**.
Se va da 3 a 8, vai al **9**.
Se va da 9 in poi, vai al **319**.

156

Le urla degli inseguitori si fanno più forti ad ogni secondo che passa. Temendo che la guardia si accorga della tua presenza, sfoderi un'arma e ti avvicini furtivamente, fermamente deciso a farla fuori più velocemente e silenziosamente possibile.

Se hai completato il Cerchio di Sapienza del Sole, vai al **190**.

Se non hai completato questo Cerchio di Sapienza, vai al **56**.



157

Dopo aver seguito per un'ora la linea della costa, ti imbatti in un sentiero che sale zigzagando dalla spiaggia verso la cima delle colline. Sembra completamente abbandonato e decidi di imboccarlo piuttosto che rischiare di farti cogliere dalla marea crescente.

La salita verso la cima è lunga e faticosa, e quando la raggiungi il tempo si è volto al peggio. Un vento freddo e portatore di pioggia soffia dal mare, e il suo gelido morso è accompagnato dal bagliore dei lampi che illuminano il paesaggio desolato davanti a te. Nella luce bluastra del temporale intravedi una vasta distesa di spuntoni di roccia e massi sparpagliati qua e là, dove ogni albero sembra pietrificato ed ogni sasso assomiglia a un cranio umano. Ti stringi nel mantello che ti ripara le spalle e procedi verso un crinale pieno di aperture nella roccia. Preghi in cuor tuo che una di quelle caverne ti possa offrire un po' di riparo dalla tempesta che sta per scatenarsi.

Una volta raggiunto il crinale scopri che la maggior parte di quelle che sembravano aperture non sono altro che macchie di terra scura che spiccano sulla roccia compatta. La pioggia si è fatta torrenziale e stai abbandonando ogni speranza di trovare un rifugio all'asciutto, quando improvvisamente il tuo istinto ti porta verso un'altra apertura al margine del crinale. Dai un'occhiata e scopri con tuo grande sollievo che si tratta proprio di una caverna, riparata dal vento e dalla pioggia e all'apparenza vuota. Sei molto affamato e devi consumare subito un Pasto, o perderai 3 punti di Resistenza.

Se possiedi l'Arte Ramastan del Controllo Animale e della Divinazione, vai al **234**.

Se non possiedi entrambe queste Arti, vai al **307**.

158 (*fig. 9*)

Messo in allarme dall'urlo selvaggio dello Zaldan, il Cavaliere della Morte si gira di scatto e para il tuo colpo con l'impugnatura della lancia. Volano scintille e orrende imprecazioni mentre il nemico, ruggendo come un leone infuriato, ti respinge con violenza e si scaglia quindi contro di te con tutta la forza che ha in



(fig. 9) Il Cavaliere della Morte ti attacca senza esitare

corpo. I tuoi nervi d'acciaio e la prontezza di riflessi ti salvano da quella lama affilatissima e sei subito pronto a ricambiare il colpo, costringendo il Drakkar ad arretrare fino al parapetto per evitare il tuo attacco.

Cavaliere della Morte:

Combattività 28 — Resistenza 29

Se vinci il combattimento, vai al **139**.

159

Lo shock per le profonde ferite alla gamba ha pericolosamente abbassato il livello della pressione sanguigna del capitano. La tua abilità nella Medicina ti permette di fargliela aumentare lentamente, fino ad essere sicuro che il suo cervello non venga danneggiato dalla mancanza di ossigeno. Una volta che le sue condizioni sono migliorate, il comandante in seconda, il cui nome è Davan, ti aiuta a fasciare la gamba del capitano e a costruire una barella per trasportarlo fino alla sua cabina. Pian piano riprende conoscenza e cerca di parlare nonostante l'atroce dolore.

"Davan" dice a denti stretti, "la nave è tua, ora. Devi fare tutto il possibile perché il nostro passeggero raggiunga la sua destinazione". Il capitano in seconda promette di obbedire all'ordine del suo superiore. "Apri quello" continua il capitano indicandoti con lo sguardo un grosso cesto ai piedi della sua cuccetta. Assecondi la sua richiesta e trovi una veste elegantemente tessuta in maglia metallica e un paio di grossi bracciali di argento intarsiato che servono per proteggere gli avambracci durante il combattimento. "Prendili, amico" ti dice, "ti potranno esser utili durante il tuo viaggio".

La Veste Metallica aggiunge 3 punti alla tua Combattività e 1 alla tua Resistenza. I Bracciali d'Argento aumentano di 2 punti la tua Combattività e di 1 la tua Resistenza. Se vuoi tenere uno di questi oggetti (o entrambi), segnali sul Registro di Guerra tra gli Oggetti Speciali.

Vai al **262**.

160

Mentre ti avvicini il Liganim rallenta, e fa un gesto in aria con la sua mano bitorzoluta. Vedendo che non gli rispondi comincia ad agitarsi, e si muove verso di te per bloccarti il cammino. Uno strano formicolio ti si insinua sotto la fronte quando un'ondata di energia psichica ti invade la mente: il Liganim ha letto i tuoi pensieri e ha scoperto che sei un impostore. Con un urlo acutissimo sfodera il pugnale dalla cintura e si lancia selvaggiamente contro di te.

Liganim:

Combattività 25 Resistenza 26

A meno che tu non possegga l'Arte Ramastan dello Scudo Psichico, sottrai 1 punto dalla tua Resistenza all'inizio di ogni scontro, a causa del continuo attacco psichico del Liganim.

Se vinci il combattimento, vai al **246**.

161

Scuotendo la testa ti rialzi in piedi, e costringi i tuoi occhi a concentrarsi sulle sagome fluttuanti che si agitano nell'ombra. Quattro tetri Giak si stanno avvicinando, e ognuno di essi ha in mano un arco pronto a far partire il colpo. Nel preciso istante in cui allentano la corda ti butti a terra. La pronta reazione ti salva dalle frecce mortali, e ti rialzi subito in piedi sfoderando un'arma. Riesci a cogliere i nemici impreparati e con le armi scariche.

Arcieri Giak:

Combattività 14 Resistenza 22

Se vinci il combattimento, vai al **349**.

162

Lo Zaldan plana tra i vapori e atterra dolcemente vicino alle mura scrostate della fonderia. L'aria, o ciò che resta dell'aria in questa orrenda città, puzza di ferro e di fuliggine, e quando scendi di sella scopri che il suolo è coperto da uno strato di cenere alto parecchi centimetri.

Su una scala che sale verso la fonderia, una fila di strani bipedi simili a lucertole trascina pesanti carri pieni di metallo. Sono guardati a vista dai Giak che li spronano a suon di calci e di bestemmie ogni volta che rallentano un po'. Un ufficiale Giak e due soldati lasciano la rampa d'accesso appena ti vedono atterrare, e corrono verso di te. L'ufficiale sta gridando con tutta la voce che ha in gola. Probabilmente crede che tu abbia rubato lo Zaldan e vuole delle spiegazioni, altrimenti ti ucciderà.

Se vuoi ignorare le sue minacce e chiedergli di accompagnarti dal Capo degli Schiavi, vai al **27**.

Se possiedi delle Kika e vuoi offrirle al Giak per indurlo a scortarti dal Capo degli Schiavi, vai al **43**.

163

I tuoi sensi ti avvertono che il guerriero Drakkar indossa un'armatura magica sotto il corpetto di pelle. Riesce a vedere che stai puntando la freccia al suo cuore ed è sicuro che l'armatura lo proteggerà.

Se vuoi cambiare bersaglio e mirare alla sua testa, vai al **119**.

Se decidi di rimettere in spalla l'arco e di affrontarlo con un'altra arma, vai al **213**.

164

L'ultimo dei nemici è appena caduto a terra, quando ne senti altri uscire dalle torri circostanti. Non c'è tempo per perquisire i cadaveri: restare sarebbe un suicidio. Senza un attimo di esitazione ti giri e ti metti a correre più veloce che puoi.

Vai al **48**.

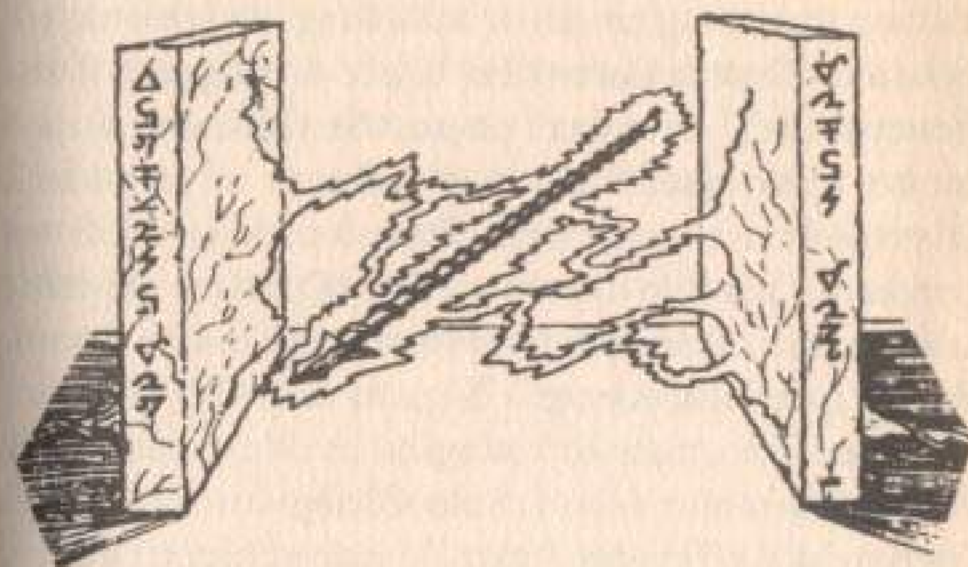
165

Poco dopo l'alba il tuo sonno senza sogni viene interrotto dall'ululato del vento che soffia da ovest nella vallata, portando con sé l'odore salmastro del mare. Continui il cammino seguendo la strada che scende dal passo finché, a mezzogiorno, emergi dalle montagne in un punto che offre una splendida vista delle terre circostanti. Ti fermi ad osservare la distesa rocciosa, che sembra essere stata fatta a pezzi da un gigantesco martello. Il terreno scende verso le sponde di un'ampia baia - il Golfo di Helgenag - dove vedi una squadra di corazzate Drakkar che si sposta verso nord per unirsi alla flotta nemica. Dal punto in cui ti trovi non sembrano più grandi di macchioline nere che chiazzano il mare grigio, ma le nuvole di fumo giallo che escono dai fumaioli ti dicono subito che si tratta di navi nemiche.

Il sentiero continua, snodandosi verso sud attraverso la terra desolata che ti separa da Argazad. Per tre ore percorri quella distesa irregolare finché giungi nei pressi di quelle che sembrano essere le rovine di un'antica torre.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione e hai raggiunto il grado Ramas di Consigliere o uno più alto, vai al **323**.

Se non possiedi quest'Arte o non hai ancora raggiunto questo grado dell'addestramento Ramas, vai al **191**.



166

"Tre mesi fa, nel giorno in cui voi di Sommerlund celebrate la Festa di Fehmarn, ho visto in sogno il tuo ritorno in questo mondo, e il luogo e l'ora del tuo arrivo" ti racconta Rimoah con tono di ammirazione.

"Io, e tutti i miei fratelli, abbiamo interpretato questo sogno come un messaggio del dio Ramas che ci diceva che non eri morto a Torgar; da quel giorno ci siamo preparati per il tuo ritorno e per aiutarti a liberarci dalla tirannia dei Signori delle Tenebre. Con l'aiuto del Capo della Corporazione, Banedon, abbiamo messo a punto un piano che ci assicurerà la vittoria. Sconfiggere i Signori delle Tenebre in battaglia è diventata un'impresa impossibile; le armate alleate sono state sopraffatte dal numero dei nemici e riescono a stento a proteggere quel poco che resta delle terre ancora libere. L'unico modo in cui possiamo liberarci da questa maledizione è distruggere Gnaag e il Trasfusore, il meccanismo che trasmette il potere al Tanoz-tukor. Entrambi si trovano ad Helgedad".

Sentir pronunciare ad alta voce il nome di quella città basta a farti scendere un brivido lungo la schiena, e il pensiero di avventurarti fin là per distruggere il suo governatore ti riempie di paura. "So che è un compito molto arduo quello che ti chiediamo di affrontare, Lupo Solitario" interviene Banedon, leggendoti nel pensiero, "ma solo tu puoi sperare di portare a termine questa missione disperata. Forse ti può essere di conforto sapere che, mentre i Signori delle Tenebre guidano le loro armate in battaglia, le difese della Città Nera sono molto deboli. Solo Gnaag e il suo vice, il Signore delle Tenebre Taktaal, sono rimasti lì".

"Avete parlato di un piano... " gli dici, volgendo lo sguardo verso Lord Rimoah. Senza risponderti egli si china ed estrae una sacca di pelle da sotto lo scranno. Contiene uno strano oggetto, una massa di cristalli triangolari fusi assieme. Capisci subito qual è la sua utilità. È una potente carica, simile a quella che Lord Adamas ha usato per distruggere le Porte di Torgar.

"Questo distruggerà il Trasfusore" dice Rimoah, sollevando il Cristallo Esplosivo. Poi indica un frammento più lungo degli altri, e ti informa che il meccanismo viene attivato tirandolo fuori e reinserendolo a punta in giù nel blocco. "Deve essere piazzato sotto il Trasfusore ed esploderà esattamente quindici minuti dopo essere stato innescato". Facendo molta attenzione rimette l'esplosivo nella sacca e te la porge.

"Ma come farò ad entrare a Helgedad?" gli chiedi prendendo in mano con cautela la sacca.

"Abbiamo fatto dei preparativi" ti risponde Banedon, indicandoti ancora una volta la mappa. "Una caravella è ancorata nel porto di Toran. Col favore della notte supererà il blocco navale, poi si dirigerà ad est per far credere al nemico che è diretta a Durenor. Una volta riuscita in questa manovra virerà e navigherà verso il Dejkaata. In questo periodo dell'anno le acque in quella zona sono sgombre dai ghiacci, e il capitano potrà farti sbarcare sulla costa vicino al fiordo di Aarnak. Da lì dovrai continuare a piedi fino alla fortezza di Aarnak e cercare il Capo degli Schiavi. È uno dei nostri agenti e puoi aver fiducia in lui. Fatti riconoscere dicendogli "Sommerlund sta bruciando". Solo lui sa dov'è situato il Trasfusore a Helgedad, e potrà farti entrare in città di nascosto. Una volta là dovrai annientare Gnaag e il Trasfusore al più presto possibile".

"E una volta terminata l'impresa, come riuscirò a scappare?" gli chiedi.

"Dovrai tornare fino ad Aarnak. La morte dei Signori delle Tenebre ci annuncerà il tuo successo, e manderemo subito una spedizione per riportarti a casa sano e salvo. Ma fino ad allora nessuno dovrà conoscere la tua vera identità o il motivo del tuo viaggio a Helgedad".

Mediti in silenzio sui pericoli di questa missione e sulle terribili conseguenze che si abbatteranno sul Magnamund nel caso che l'impresa dovesse fallire. Dopo parecchio tempo sollevi lo sguardo e con un sorriso stentato chiedi coraggiosamente: "Quando devo partire?"

"Domani notte" risponde Banedon. "Un'ora dopo il tramonto".

Segna il Cristallo Esplosivo sul Registro di Guerra tra gli Oggetti Speciali: viene legato allo Zaino. Se hai già il numero massimo di Oggetti Speciali, sei costretto ad abbandonarne uno per poter tenere il Cristallo Esplosivo.

Se possiedi la Spada del Sole, vai al **282**.
Se non possiedi quest'Oggetto Speciale, vai al **229**.

167

Il Cavaliere della Morte si fa avanti e ripete il suo comando. Siccome non gli rispondi si china e ti afferra per il bavero della giubba di pelle, sollevandoti fino a pochi centimetri dal suo volto contratto in una smorfia arrabbiata. "Egor sheg!" grugnisce e ti strappa la visiera con la mano guantata. Usando la tua capacità Ramas riesci a far sì che il tuo volto assuma le sembianze di un brutto guerriero Drakkar. Il sergente ti scruta con gli occhi iniettati di sangue, poi molla la presa.

"Agna tok!" dice rivolgendosi alle sue guardie. "Dok lug shad". Quelle si spostano e tu oltrepassi in fretta la porta. Ti ritrovi in una stradina buia, e in fondo c'è un'insegna che indica la via per le due principali aree della base militare: il porto e il deposito delle munizioni.

Se vuoi dare un'occhiata al porto, vai al **295**.
Se preferisci controllare il magazzino, vai al **328**.



168

Improvvisamente, senza il minimo preavviso, il Signore delle Tenebre emette un urlo acuto e gracchiante che ti rimbomba dolorosamente nella testa. La tua mente è sotto l'attacco di una forte energia psichica in grado di annientare la tua forza di volontà.

Se possiedi l'Arte Ramastan dello Scudo Psichico, e hai raggiunto il grado di Illuminato o uno superiore, vai al **329**.

Se non possiedi quest'Arte o non hai ancora raggiunto questo grado dell'addestramento Ramas, vai al **258**.



(fig. 10) Improvvisamente ti trovi davanti due forme spaventose

169

Ti allontani con cautela dalla porta, sollevando il cappuccio per coprirti il volto. Dietro la timoniera vedi un grande tubo d'acciaio montato orizzontalmente sopra una piattaforma circolare. La strana costruzione è guardata a vista da tre guerrieri Drakkar, intenti a caricare un pesante proiettile a forma di pera in uno scomparto di fianco al tubo. Una grossa cassa di legno, piena di proiettili, è appoggiata ai loro piedi. Il loro capitano, che riconosci dai gradi argentati che decorano le maniche della sua giubba, sta indicando l'*Intrepido* che affonda e continua ad urlare eccitato: "Gaz muzar ok ruzzar! Shadaegina gag!"

Se possiedi l'Arte Ramastan della Sparizione e dell'Interpretazione, vai al **219**.

Se non possiedi queste Arti, vai all'**84**.

170 *(fig. 10)*

La galleria diventa sempre più scura e sporca man mano che scendi. Cominci a sospettare di essere finito in un ramo abbandonato, quando ti arriva al naso un inconfondibile puzzo di carne in putrefazione portato dal vento pieno di vapori solforosi. Due creature deformi emergono dall'oscurità, e lo stomaco ti si contrae alla vista delle loro orrende facce raggrinzite. Hanno gli occhi stretti come fessure, e le palpebre ricucite con dei lunghi fili sulla carne imputridita delle guance. Stanno avanzando barcollanti verso di te e agitano le mani artigliate nell'aria. Dalle loro bocche senza labbra spuntano due lingue biforcute come quelle di un serpente: stanno annusando famelici l'odore della tua carne.

Demoni di Helgedad:
Combattività 23 Resistenza 32

Queste creature sono immuni allo Psicolaser e al Raggio Psichico.

Se possiedi la Spada del Sole di Sommerlund e vuoi usarla, vai al **208**.

Se combatti in un altro modo e vinci il combattimento, vai al **280**.

171

Nel preciso istante in cui estrai il pugnale dal fodero una fiamma bluastra ricopre la sua lama serpeggiante, e il branco chiassoso delle Creature della Cripta si alza in volo verso il tetto per fuggire. Anche il loro creatore, il Signore delle Tenebre Kraagenskul, ha riconosciuto il potere di cui disponi e ne è terrorizzato. Libero dalla minaccia di quelle orrende creature avanzi contro Kraagenskul con il pugnale pronto a colpire. Egli urla di rabbia e si avventa contro di te brandendo la spada incendiata di fiamme nere. Riesci a parare il colpo con la punta del pugnale: nel momento della collisione le due potenti lame lasciano esplodere una pioggia di scintille.

Signore delle Tenebre Kraagenskul:
Combattività 45 Resistenza 48

Questo essere soprannaturale è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Psichico). Puoi aggiungere 7 punti alla tua Combattività per la durata dell'incontro grazie al potere del Pugnale di Vashna che usi contro un Signore delle Tenebre di Helgedad.

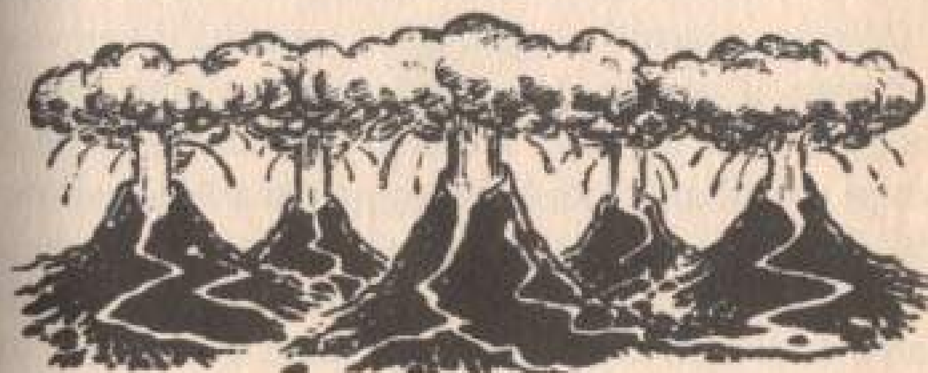
Se vinci il combattimento, vai al **240**.

172

Con un fracasso assordante il legno del ponte principale cede improvvisamente sotto i tuoi piedi, e cadi a testa in giù nelle viscere della nave. Le paratie, già severamente danneggiate dall'attacco dello Xargath, hanno ceduto definitivamente sotto il peso degli uomini in combattimento facendoli tutti cadere nella stiva sottostante.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino (0 vale 10). Se hai completato il Cerchio di Sapienza del Sole, sottrai 2 punti dal numero estratto. Il totale così ottenuto rappresenta il numero di punti di Resistenza che hai perso per le ferite riportate nella caduta. Segna gli opportuni cambiamenti sul Registro di Guerra.

Vai al **222**.



173

La tua abilità ti permette di scappare senza lasciare alcuna traccia sulla strada coperta di fango. Quando raggiungono l'incrocio i tuoi inseguitori non riescono più a capire da che parte sei andato, e la loro indecisione ti dà il tempo di sfuggire definitivamente alle grinfie del nemico.

Vai al **48**.

174

La notte è calata velocemente, ma il chiarore della luna piena inonda il paesaggio della sua luce grigia e spettrale. La marea ti porta verso una spiaggia di ciottoli su cui sono sparpagliati enormi scogli levigati dalle onde. Il rumore della risacca e il grido degli uccelli marini echeggia sulla costa desolata. È un suono poco invitante, freddo ed ostile come la terra in cui ti trovi.

A una decina di metri dalla spiaggia rocciosa ti cali nelle acque schiumose e nuoti verso terra. Anche se non c'è segno di nemici, tieni la testa bassa e percorri in fretta la spiaggia verso la parete di una ripida altura. Per caso ti imbatti in uno stretto sentiero che sale zigzagando pericolosamente sul ciglio della parete rocciosa, fino alla cima della collina. La salita è lunga e faticosa, e quando raggiungi la sommità il tempo si è messo al peggio. Un vento gelido e portatore di pioggia soffia dal mare accompagnato dal bagliore di lampi che illuminano il paesaggio davanti ai tuoi occhi. Quella luce bluastra rivela una distesa enorme e desolata di spuntoni di roccia, piena di alberi pietrificati e dove ogni sasso sembra il cranio di un uomo. Ti stringi le spalle nel mantello e prosegui verso un crinale pieno di scuri anfratti, nella speranza di trovare un riparo dalla tempesta che sta per scatenarsi.

Quando raggiungi la parete rocciosa, scopri che la maggior parte di quegli anfratti non sono altro che delle macchie di terra scura compressa nelle fessure della roccia. La pioggia scroscia violenta, e stai per abbandonare ogni speranza di trovare un riparo all'asciutto, quando improvvisamente il tuo istinto ti fa intuire la presenza di un anfratto dal lato opposto del crinale. Dai un'occhiata e scopri che si tratta proprio di una caverna riparata dal vento e dall'acqua e, per tua fortuna, completamente vuota. Sei molto affamato e devi consumare subito un Pasto, o perderai 3 punti di Resistenza.

Se possiedi l'Arte Ramastan del Controllo Animale e della Divinazione, vai al **234**.

Se non possiedi entrambe queste Arti, vai al **307**.

175

Con un'incredibile velocità il guerriero Drakkar balza in piedi e sfodera la sua lama ricurva. Sputa la polvere che ha in bocca e grugnisce una bestemmia preparandosi a sferrare un colpo contro la tua testa.

Drakkar:

Combattività 19 Resistenza 26

Se vinci il combattimento, vai al **79**.

176

Sai bene che se vuoi annientare questo potente nemico devi colpire in fretta e con estrema precisione, prima che possa avere l'occasione di reagire.

Se possiedi la Spada del Sole di Sommerlund, e vuoi farne uso, vai al **208**.

Se possiedi il Pugnale di Vashna o la spada Helshezag, e vuoi usare una delle due armi, vai al **230**.

Se possiedi un Arco e una freccia Zejar-deluga, e vuoi farne uso, vai al **238**.

continua

Se non possiedi nessuno di questi Oggetti Speciali (o decidi di non usarli), puoi sfoderare un'altra arma: vai al **340**.

177

Usando la tua capacità Ramastan fai smorzare le fiamme fino a spegnerle del tutto, prima di subire qualche seria scottatura. La tua Arte ti protegge anche dal fumo che emana dalle vele incenerite, e ti permette di emergere da quell'inferno fumante senza neppure un graffio.

Vai al **181**.

178

Scivoli come un'ombra verso il Cavaliere della Morte, con la tua arma pronta a farlo fuori, ma proprio quando sei sul punto di ucciderlo lo Zaldan lancia un grido d'allarme.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se hai completato il Cerchio di Sapienza del Fuoco e anche quello del Sole, aggiungi 1 al numero estratto. Se possiedi l'Arte Ramastan del Controllo Animale, e hai raggiunto il grado di Arcimaestro, aggiungi 3 al numero estratto.

Se il totale va da 0 a 7, vai al **158**.
Se va da 8 in poi, vai all'**11**.

179

Capisci che il Cubo Nero è un potente cristallo dei Nadziranim, un meccanismo esplosivo che può essere attivato solo dalle creature del Regno delle Tenebre. Se tu prendessi quest'oggetto, potrebbe esplodere e ucciderti da un momento all'altro.

Per continuare, vai al **263**.

180

Quando si trova proprio sopra l'*Intrepido* il proiettile esplode con un boato assordante. Lo scoppio ti scaraventa a terra, e mentre cerchi di rialzarti in piedi una pioggia di frammenti di metallo incandescente ti si riversa addosso. Estrai un numero dalla Tabella del Destino (in questo caso 0 vale 10). Il numero estratto rappresenta i punti di Resistenza persi per le ferite subite.

In mezzo al caos e al frastuono riesci a sentire la voce stridente del capitano Borse che continua a gridare dei comandi all'equipaggio stordito dalla paura. Le vele superiori, che si sono incendiate nell'esplosione, vengono velocemente tagliate e gettate a mare. Nel frattempo i vascelli nemici cominciano ad avvicinarsi per sferrare il colpo finale. Cercano di virare per portare le armi in posizione di tiro, ma quelle navi di metallo sono pesanti e lente, e quando hanno cambiato formazione l'*Intrepido* è già fuori dalla loro portata e sta navigando veloce nelle acque scure del Mare di Kaltenland.

Vai al **71**.

181

L'esplosione ha scatenato il panico a bordo dell'*Intrepido*. Gli uomini dell'equipaggio corrono su e giù per il ponte con gli abiti e i capelli incendiati, mentre il

fuoco continua a propagarsi in tutta la nave. "Mettetevi in salvo!" urla Davan. "Abbandonate la nave!"

Corri verso il parapetto e ti fermi per un attimo a guardare le decine e decine di uomini, amici e nemici, che si gettano nelle gelide acque scure del Mare di Kaltenland piuttosto che fare un'atroce fine in quell'inferno di fiamme.

Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto, dell' Interpretazione o della Divinazione, vai al **4**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti, vai al **224**.

182

Il carro dei Giak si è fermato nelle vicinanze, e il conducente e il suo compagno aspettano tranquilli il ritorno della scorta. Ridacchiano sadicamente parlando delle tremende torture che ti infliggeranno se i Drakkar riusciranno a catturarti vivo. Sono così rapiti dalla loro sete di sangue, che si accorgono che stai per balzargli addosso solo quando è troppo tardi. Con un colpo veloce metti a tacere il conducente e ti giri l'istante successivo per colpire il suo compagno. Ma quest'ultimo riesce miracolosamente a parare il tuo colpo con l'impugnatura della lancia.

Guardia del carro Giak:

Combattività 16 — Resistenza 19

Se vinci il combattimento, vai al **335**.

183

Il vento gelido che soffia dal mare diventa sempre più forte ad ogni ora che passa. Grossi nuvoloni neri oscurano la luna facendo cadere le terre circostanti nelle tenebre più fitte, rendendoti sempre più difficile la ricerca di un riparo. Solo i guizzi luminosi dei lampi ti sono di qualche aiuto. Dopo tre ore di infruttuosa ricerca ti rassegni a passare una miserabile notte all'addiaccio, rannicchiandoti in fondo ad un burrone poco profondo e cercando di sistemare in qualche modo il mantello per ripararti dalla pioggia incessante. A causa del freddo, della fatica e della mancanza di riposo, la tua notte all'aperto ti costa 4 punti di Resistenza.

Vai al **300**.

184 *(fig. 11)*

Mentre segui la creatura lungo il corridoio, e su per una scala di ferro fino al ponte superiore, pensi al nome con cui ti ha chiamato: Cagath. Senza dubbio così si chiamava il Liganim nei cui panni ti sei messo per mascherarti. (Segna questo nome in margine al tuo Registro di Guerra. Potrà esserti utile nel corso della tua avventura.)

Una strana scena ti si presenta, nella grande sala cilindrica in cui entri. Al centro di questa stanza d'acciaio, usata dai passeggeri del Lajakeka come luogo di riunione e per i giochi d'azzardo, c'è una specie di pozzo quadrato profondo circa cinque metri. Sulle gradinate che lo circondano sta seduto uno strano gruppo di creature, di alcune delle quali riconosci le fattezze: sono Liganim, Nadziranim, e alcuni capi minatori Giak. Poi ce n'è un'altra dozzina che ti è completamente sconosciuta. Tutti stanno incitando con parole oscene due muscolosi lottatori impegnati in un combattimento corpo a corpo. La lotta termina


(fig. 11) Si fronteggiano un rettile e un umanoide

all'improvviso con la decapitazione di uno dei due combattenti, e il pozzo viene liberato in fretta mentre si riscuotono le somme delle scommesse e si punta altro denaro sul prossimo incontro. Ecco che due nuovi lottatori entrano nella fossa insozzata di sangue: un rettile dalle squame arancione armato di una mazza chiodata e un umanoide dalla pelle blu, che sta facendo roteare una palla di metallo legata ad una catena. Alcuni Giak passano tra le gradinate raccogliendo altre scommesse. Uno di loro si ferma al tuo fianco e afferrandoti al braccio grugnisce: "Ak nart gug?" Sta agitando un mazzetto di talloncini di pelle arancione e blu, e ti invita a piazzare la tua scommessa.

Se possiedi delle Kika e vuoi scommettere su uno dei due lottatori, vai al **61**.

Se non possiedi alcuna Kika, o non vuoi puntare il tuo denaro sull'esito del combattimento, vai al **254**.

185

Il tentacolo ondeggia e, dopo un attimo di esitazione, cade all'indietro verso il margine dell'abisso. Osservi la sua ritirata con una freccia incoccata, pronto a farla partire verso quel tentacolo nero e vellutato. Ma quello continua ad indietreggiare, e quando anche la punta sta per sparire senti un urlo acuto e assordante. Improvvisamente un'enorme sagoma emerge dal crepaccio, sollevandosi con una tale velocità che non riesci a distinguerne nettamente i contorni. Istintivamente miri al centro di questa specie di grande bulbo nero e fai partire la freccia, per difenderti dal suo attacco fulmineo. Il tuo colpo va a segno e la creatura grida ancora, ma questa volta per il dolore.

Ti getti a terra per evitare di essere colpito da questo orrendo essere urlante, ma quello riesce a sfiorarti il capo prima di sbattere contro la parete della caverna. Ti giri a guardare, aspettandoti di vederlo steso a terra senza vita, ma con tua grande sorpresa noti che si muove ancora. Come un palloncino forato rimbalza sulla parete e poi sale in una velocissima spirale verso il soffitto, andando ad infilzarsi in un gruppo di stalattiti che si spezzano all'impatto con il suo corpo pesante. Per una frazione di secondo riesci a vedere le orrende fattezze del mostro, scorgendone il capo oblungo e munito di corna, e le antenne dalle punte rigonfie. Poi la creatura precipita per sempre nelle scure profondità del crepaccio.

Vai all'**87**.

186

I tuoi sensi ti dicono che la parte più vulnerabile della testa dello Xargath sono le orecchie: il cranio di quella creatura è molto più sottile e fragile vicino ai canali auricolari. Se riuscirai a ficcargli una freccia nell'orecchio gli perforerai il cranio penetrando fino nel cervello.

Lo Xargath ruggisce e una folata del suo alito pestilenziale ti colpisce in viso, costringendoti ad allontanarti. Mentre cerchi di tenerti in piedi, il bestione si china e comincia ad agitare la testa da una parte all'altra, rendendoti molto difficile puntare il bersaglio. Alzi l'arco e fai partire la freccia, guidato solo dall'istinto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e aggiungi (se ne hai) gli eventuali punti aggiuntivi per il tiro con l'arco.

Se il totale va da 0 a 8, vai al **313**.
Se va da 9 in poi, vai al **105**.

187

L'asta è uno Zejar-dulaga, una freccia velenosa dai forti poteri magici. Se vuoi neutralizzarne i poteri e prendere con te questo Zejar-dulaga, segnalo sul Registro di Guerra tra gli Oggetti Speciali e mettilo nella faretra.

Una volta sicuro che non c'è nient'altro di utile in questo laboratorio, decidi di andartene.

Se vuoi lasciare il laboratorio dalla porta che sta dietro il banco di lavoro, vai al **54**.
Se decidi di ripercorrere il corridoio per avvicinarti alle guardie, vai al **29**.

188

La tua curiosità è solleticata dal borsello di erbe che hai trovato nella borsa dell'ufficiale Drakkar morto.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Medicina, o hai raggiunto il grado Ramas di Precettore Superiore o uno più alto, vai al **145**.
Se non possiedi quest'Arte, o devi ancora raggiungere questo livello dell'addestramento Ramas, vai al **201**.

189

I tuoi tentativi di imbrogliare questo guerriero scelto Drakkar incontrano solo una smorfia di disprezzo. Urla che sei un impostore e ti punta contro la lancia con l'intenzione di strapparti la lingua. Non puoi evitare questo combattimento e devi lottare all'ultimo sangue.

Cavaliere della Morte:
Combattività 28 Resistenza 29

Se vinci il combattimento, vai al **139**.

190

Quegli ululati rendono nervosa la guardia, che si agita e solleva la sua asta metallica in posizione di difesa, come se si aspettasse di essere attaccata da un momento all'altro. Ma anche così si accorge che ti stai avvicinando solo all'ultimo momento, quando ormai è troppo tardi per evitare il tuo primo colpo. Riesci a ferirla profondamente al collo facendola barcollare, ma si riprende subito e si avventa con passo incerto verso di te, tenendo alta l'asta che ora si è incendiata di fiamme bluastre.

Se possiedi la Spada del Sole di Sommerlund, e vuoi usarla, vai al **208**.

Se non possiedi questo Oggetto Speciale o hai deciso di non farne uso, vai al **289**.

191

Dopo aver dato un'occhiata alle rovine, e non avendo trovato nulla di utile, continui il tuo viaggio solitario lungo il sentiero di Argazad, che si snoda parallelamente alla costa ed è quindi esposto a forti raffiche di vento gelido provenienti dal golfo. Sei costretto a procedere molto lentamente se vuoi restare in piedi. È un percorso molto faticoso, e quando il tramonto comincia ad oscurare il cielo decidi di trovare un posto dove fermarti a riposare un po'.

Hai appena intravisto una nicchia al riparo dal vento, dietro uno spuntone di roccia, e stai per distenderti a riposare, quando noti qualcosa che si muove nella tua direzione lungo il sentiero.

Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto e hai raggiunto il grado Ramas di Precettore Superiore o uno più alto, vai al **251**.

Se non possiedi quest'Arte, o devi ancora raggiungere questo grado dell'addestramento Ramas, vai al **37**.

192

Lo Xargath ruggisce come un demonio, e una folata del suo alito pestilenziale ti colpisce in pieno viso costringendoti a chinarti per restare in piedi. Quell'enorme bocca sta calando verso di te, e lo stomaco ti si contrae nel vedere i miseri resti dei marinai di Sommerlund. Cerchi di assumere una posizione più salda e sollevi la Spada del Sole, preparandoti a colpire le orrende fauci di quella bestia.

Xargath:
Combattività 32 Resistenza 100

Questa creatura è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Psichico).

Se vinci il combattimento, vai al **299**.

193

Le urla dei tuoi inseguitori diventano sempre più forti ad ogni istante che passa. I tuoi battiti cardiaci aumentano e fai partire la freccia prima ancora di essere sicuro di colpire il bersaglio. Il dardo guizza nell'oscurità e colpisce la creatura alla spalla, facendola gridare dal dolore e dalla sorpresa.

Temendo che il suo grido possa mettere in allarme quelli che ti stanno seguendo, rimetti in fretta l'arco in spalla, sfoderi un'altra arma e corri verso la guardia, ferocemente determinato a finirla prima che possa dare l'allarme.

Se possiedi la Spada del Sole di Sommerlund, e la vuoi usare per uccidere questa creatura, vai al **208**.

Se non possiedi quest'Oggetto Speciale o decidi di non farne uso, vai al **289**.

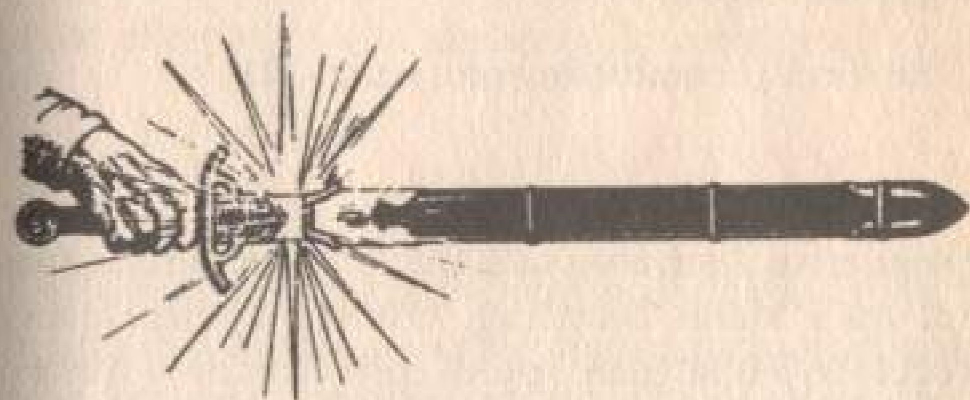
194

Precipiti in acqua con un tonfo poderoso e sprofondi come un masso tra le gelide onde. Ma la temperatura così bassa ti serve a tonificare i muscoli stanchi per la battaglia, e riesci a riemergere velocemente in superficie. Ti ritrovi proprio vicino alla corazzata nemica che si sta allontanando lentamente dal relitto dell'*Intrepido*. Le teste dei chiodi che spuntano dallo scafo d'acciaio offrono un appiglio sicuro per le tue dita, e ti permettono di arrampicarti fino sul ponte. Non hai ancora ripreso fiato quando un marinaio Drakkar, armato di alabarda, si avventa contro di te, determinato a colpirti alla testa.

Marinaio Drakkar:
Combattività 19 — Resistenza 24

A meno che tu non possegga l'Arte Ramastan del Fiuto, riduci di 2 punti la tua Combattività per il primo scontro del combattimento, per la sorpresa di questo attacco nemico.

Se vinci il combattimento, vai al **243**.



195

Uccidi anche l'ultima delle Creature della Cripta e ti ritrai ripulendoti gli occhi dal loro sangue. Appena riesci a guardarti attorno, vedi con orrore Kraagenskul che si sta chinando sopra una coppa appoggiata su una colonnetta accanto al trono. È piena di uno strano liquido argentato, e di colpo capisci di cosa si tratta: è un comunicatore, un dispositivo attraverso il quale egli può parlare con il suo capo, il Signore delle Tenebre Gnaag. La Spada del Sole ha tradito la tua vera identità e Kraagenskul sta avvertendo Gnaag della tua presenza ad Argazad.

Con il cuore che batte all'impazzata corri attraverso la stanza e con un calcio rovesci la coppa dalla colonna, distruggendo l'immagine di Gnaag che si era formata sulla superficie lucida. Kraagenskul urla per la rabbia e si scaglia contro di te con la spada incendiata da lingue di fuoco nero. Riesci a parare il colpo e le

due spade sibilano paurosamente nell'attimo in cui i loro tremendi poteri entrano in collisione.

Signore delle Tenebre Kraagenskul:
Combattività 45 Resistenza 48

Questo essere è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Psichico).

Se vinci il combattimento, vai al **318**.

196

Il sentiero e il torrente salgono verso una stretta apertura tra i Monti Durncrag. Osservi a lungo questa breccia, e più la guardi più ti convinci che si tratta di un passo che permette di continuare il cammino verso Argazad. Decidi di proseguire e di attraversarlo. Forse il sentiero ti porterà alla base navale, dove potrai tentare di rubare qualche mezzo, o potrai imbarcarti clandestinamente su qualche barca che ti porterà fino ad Aarnak. La base navale dovrebbe sicuramente ricevere gli approvvigionamenti da una delle fortezze del Regno delle Tenebre, e forse proprio da Aarnak.

È quasi il tramonto quando raggiungi il passo. È stato un cammino lungo e faticoso, ma nonostante la stanchezza i tuoi sensi ti avvertono in tempo del pericolo che hai davanti. Il passo è bloccato da una muraglia e da una torre di guardia, guardate a vista da dei soldati Giak. Facendo molta attenzione abbandoni il sentiero e prosegui di soppiatto lungo la sponda del torrente, cercando di nasconderti come puoi mentre ti avvicini alla postazione dei Giak. Un cancello di ferro al centro delle mura permette il transito oltre il passo, ma è chiuso e controllato da alcune sentinelle. Mentre il cielo si fa sempre più scuro, continui ad osservare ogni dettaglio della postazione nemica e della zona montagnosa circostante nella speranza di trovare un'altra via d'accesso.

Se vuoi tentare di scalare la muraglia, vai all'**86**.

Se decidi di evitare la postazione per cercare una strada alternativa che attraversi le montagne, vai al **117**.

197

Combattendo la paura ti incammini lungo la strada coperta di fuliggine, tenendo la testa bassa e le spalle curve per resistere alle forti raffiche di vento che ti sferzano senza tregua. Giunto ad un angolo ti imbatti in una fila di fosse poco profonde, tutte piene di olio in fiamme. Al centro di ognuna di esse si erge una piramide di pietra, da cui partono diverse catene alle quali sono imprigionate dozzine di misere creature. Sono immerse nelle fiamme fino alla cintola e, mentre urlano di dolore, un gruppo di Giak si diverte a stuzzicarle con la punta delle lance.

I Giak sono tutti intenti al loro crudele passatempo, e riesci ad evitarli con facilità. Continui lungo la strada nella direzione opposta ai pozzi di tortura e arrivi in una piazza circondata da quattro alte torri.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione e hai raggiunto il grado Ramas di Arcimaestro, vai al **124**.

Se non possiedi quest'Arte o devi ancora raggiungere questo grado dell'addestramento Ramas, vai al **283**.

198

Con una mossa di lotta Ramas ti liberi e ti giri, sferrando un pugno al volto del tuo assalitore. Ma prima che il tuo colpo tocchi il suo mento, la nave si inclina violentemente e cadete entrambi a terra. Il nemico ti cade addosso e stringe immediatamente le mani intorno alla tua gola nel tentativo di soffocarti.

Drakkar:

Combattività 21 Resistenza 26

Vista la tua posizione non sei in grado di sfoderare un'arma e devi combattere a mani nude.

Se vinci il combattimento, vai al **253**.

199

Il rumore della lotta mette in allarme due pattuglie che si trovano ai lati opposti del corridoio. Si affrettano nella tua direzione per vedere di cosa si tratta, e quando scoprono ciò che hai fatto bloccano il corridoio e lanciano l'allarme generale. In pochi minuti le gallerie sono piene di orrende creature che sbuffano, gridano e schioccano le fauci. Le guardie le lasciano passare incitandole ad assalirti.

Combatti valorosamente, uccidendone parecchie prima di essere sopraffatto dal loro numero e portato in catene davanti al Signore delle Tenebre Gnaag. Con un'occhiata crudele egli ordina che tu sia gettato nel Lago di Sangue, dove le tue sofferenze senza fine alimenteranno per l'eternità quelle impietose fiamme.

La tua vita e la tua missione finiscono tragicamente qui.

200

È quasi il tramonto quando avvisti la base navale di Argazad. È annidata in una conca, un porto naturale protetto dalle acque violente del golfo da un lungo promontorio di roccia. Questa rada serve ad ospitare più di cinquanta corazzate da guerra, la diabolica flotta che sta lentamente strangolando il tuo paese. Lungo il porto, appollaiati all'ombra delle colline circostanti, ci sono dei tetri edifici grigi, costruiti da poco con roccia e ferro. Le loro sudicie finestre brillano alla luce arancione dei fuochi che ardono all'interno, per riscaldare i marinai Drakkar che costituiscono l'equipaggio della flotta nemica.

Prima di entrare nella base, il sentiero si unisce ad una strada più ampia che si avvicina ad Argazad da sud. Ti fermi a consultare la mappa e scopri che questa strada porta alle città-fortezza di Kaag e Aarnak. Prendi in considerazione l'ipotesi di evitare la base navale e proseguire verso Aarnak, ma abbandoni subito l'idea. Il viaggio ti costringerebbe ad attraversare il Naogizaga, una delle più desolate terre del Magnamund. Anche se riuscissi a sopravvivere al caldo, alla polvere e alle creature infernali che popolano quel tetro deserto, il tuo cavallo morirebbe di sicuro per mancanza di cibo e di acqua.

Una parete di pietra sormontata da una spirale continua di filo spinato circonda la base navale. C'è solo un punto in cui è possibile oltrepassare queste mura perimetrali: un cancello custodito da una squadra di Cavalieri della Morte, soldati scelti Drakkar. Avanzi coraggiosamente verso quel cancello, nella speranza di passare senza intoppi, ma mentre ti avvicini i Cava-

lieri della Morte sollevano le lance e si mettono spalla a spalla a bloccare il passaggio. "Teg okak aga kog Argazad, shad?" chiede il loro sergente in tono severo.

Se possiedi l'Arte Ramastan del Raggio Psichico e hai raggiunto il grado di Precettore Superiore o uno più alto, vai al **17**.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Sparizione e hai raggiunto il grado di Illuminato o uno superiore, vai al **167**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti o non hai ancora raggiunto questi gradi Ramas, vai al **314**.

201

L'aroma pungente delle erbe, e la loro provenienza, ti fanno sospettare molto. Piuttosto che rischiare di ingoiarle, le lasci stare e ti alzi subito in piedi. Non trovi nessun oggetto che ti possa essere d'aiuto nel corso della tua missione, quindi decidi che è giunto il momento di andarsene.

Vai al **274**.

202

Il sergente afferra con cupidigia le monete dalla tua mano (cancella tutte le Kika dal Registro di Guerra) e se le mette in tasca con un gran sorriso. Poi si gira verso gli altri e grida: "Agna tok!"

Vedi con sollievo che si fanno da parte lasciandoti tranquillamente passare oltre il cancello. Ti ritrovi in una scura stradina ombrosa, alla fine della quale c'è un'insegna che indica la direzione per le due zone principali di Argazad: il porto delle corazzate e il deposito delle provviste.

Se vuoi dare un'occhiata al porto, vai al **295**.
Se decidi di ispezionare il magazzino, vai al **328**.

203

I tuoi sensi ti avvertono che la creatura è stata invocata in difesa di Gnaag. Il suo corpo spettrale sta diventando più robusto ad ogni istante che passa, e capisci subito che si sta nutrendo della tua paura. Facendo ricorso alle tue riserve psichiche cerchi di erigere una barriera mentale per impedire a questo parassita psichico di banchettare a tue spese.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se hai completato il Cerchio di Sapienza dello Spirito aggiungi 5 al numero estratto.

Se il totale va da 0 a 6, vai al **102**.
Se va da 7 in poi, vai al **114**.

204

"La paura può giocare strani scherzi alla vista, amico" ti dice il capitano in tono paternalistico. "Saremo presto su di loro, ma ne sentiremo l'odore prima ancora di vederli, credi a me".

Cerchi di convincerlo del fatto che tu riesci veramente a vedere il nemico, ma lui si rifiuta ostinatamente di darti retta. Alcuni minuti più tardi un inconfondibile odore di zolfo si diffonde sul ponte, e dalla coffa giunge un grido che mette in stato di agitazione l'intero equipaggio.

"Nemici a dritta!"

"Tutto a sinistra!" urla il capitano e subito il timoniere fa girare la grossa ruota. Il ponte si inclina e il legno delle paratie scricchiola mentre la nave vira di colpo, allontanandosi dalla flotta nemica. Alla tua destra vedi una corazzata del Regno delle Tenebre distante non più di un centinaio di metri, tutta rivestita d'acciaio luccicante e con una formidabile batteria di armi pronte a far fuoco. Ecco che un improvviso bagliore di luce bluastra ne illumina la prua, e un grosso proiettile parte inarcandosi nel cielo in direzione dell'*Intrepido*.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero uscito va da 0 a 2, vai al **20**.
Se va da 3 a 9, vai al **180**.

205

Usando le tue potenti capacità riesci a strapparti dalla testa quell'orrenda creatura gelatinosa e a scagliarla al suolo. Ma ha appena toccato il pavimento che ti rimbalza ancora sulla faccia, costringendoti alla difesa.

Plaak:
Combattività 30 Resistenza 10

Questa creatura è immune allo Psicolaser e al Raggio Psichico.

Se vinci il combattimento, vai al **312**.

206

La discesa, dall'entrata della galleria fino ai piedi della montagna, è molto più difficile della salita. Quando sei salito hai fatto franare intere sezioni del sentiero, e le brecce che si sono aperte richiedono tutta la tua abilità e il tuo coraggio per essere superate. Una di queste spaccature presenta un lembo di roccia non più largo di dieci centimetri, su cui camminare in equilibrio per giungere dalla parte opposta. Non ci sono appigli per le mani, e solo l'attrito del petto e del palmo delle mani contro la liscia parete di granito ti impedisce di cadere.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi una Corda, aggiungi 1 al numero uscito.

Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto e hai raggiunto il grado Ramas di Primate o uno superiore, aggiungi 2 al numero estratto. Se hai completato il Cerchio di Sapienza del Sole, aggiungi 3 al numero uscito.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **62**.
Se va da 5 in poi, vai al **123**.

207

La tua capacità di controllo sugli animali ti permette di ordinare ai due uccelli marini di andare a cercare altrove il loro cibo. Immediatamente se ne volano via gracchiando, lasciandoti libero di pagaiare verso la spiaggia.

Vai al **14**.

208

Nel momento in cui sfoderi la Spada del Sole, essa comincia ad emanare un potere talmente benefico che ogni creatura a Helgedad avverte la sua presenza. In pochi minuti sei circondato da una spettrale legione di orrende creature che sbuffano, urlano e schioccano le

fauci: combatti con valore e riesci ad ucciderne parecchie prima di essere sopraffatto e portato in catene al cospetto del Signore delle Tenebre Gnaag. Con un'occhiata crudele egli ordina che tu sia gettato nel Lago di Sangue, dove le tue infinite sofferenze alimenteranno per l'eternità le diaboliche fiamme.

La tua vita e la tua missione finiscono tragicamente qui.

209

Con un movimento veloce ed elegante afferri un pugnale dalla cintura di uno dei nemici morti, giri su te stesso e lo scagli contro l'arciere prima che abbia il tempo di far partire una terza freccia. L'arma gli penetra completamente nel petto, facendolo cadere all'indietro nelle scure acque del Mare di Kaltenland. Ora il ponte di poppa è libero dai nemici, e decidi di prendere il timone e di far virare la nave per allontanarla dalla corazzata. La seconda nave nemica si sta avvicinando in fretta, e hai paura che l'*Intrepido* venga schiacciato fra le due corazzate.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Per ogni Arte Ramastan che possiedi oltre alle tre discipline iniziali, aggiungi 1 punto al numero estratto (per esempio, se possiedi cinque Arti Ramastan, aggiungi 2 al numero estratto).

Se il totale va da 0 a 9, vai al **309**.
Se va da 10 in poi, vai al **151**.

210

Osservi con pazienza gli operai completare il loro lavoro. Ora scendono dalla piattaforma che fiancheggia la cisterna e lasciano il cantiere. Quando sei sicuro che la zona è sgombra, sali fino al serbatoio e dai un'occhiata da vicino al pannello di controllo appeso al suo fianco. Una striscia di metallo bianco non più lunga di un pugnale, sospesa all'interno di un tubo di vetro molto spesso, sembra controllare l'energia generata nella cisterna arancione. Se tu riuscissi a capovolgere il tubo la manomissione sarebbe ben difficile da scoprire, ma i suoi effetti sarebbero davvero catastrofici. Una volta in movimento l'energia potrebbe aumentare senza controllo causando alla fine l'esplosione del serbatoio.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione e hai raggiunto il grado di Precettore Superiore o uno più alto, vai al **31**.

Se non possiedi quest'Arte o devi ancora raggiungere questo grado dell'addestramento Ramas, puoi ancora capovolgere il tubo, andando al **345**.

Oppure puoi lasciare il tubo com'è e abbandonare il tentativo di sabotaggio: vai al **223**.

211

La tua vista aguzza ti permette di individuare il veloce uccello e di colpirlo in volo. La bestia gracchia per il forte dolore e precipita nell'acqua a poca distanza dalla tua zattera improvvisata. Riesci così anche a recuperare la freccia (non occorre che la cancelli dalla lista delle Armi).

Vai al **14**.

212

La tua freccia colpisce il bersaglio con estrema precisione. Il Drakkar alza le braccia in alto e cade giù di sella, ucciso all'istante.

Vai al **79**.

213

Con un tremendo urlo l'ufficiale Drakkar abbassa di colpo la sua scimitarra per tagliarti il collo in due; riesci ad evitare con abilità il colpo e cerchi di deviare con la tua arma quella lama guizzante. L'ufficiale impreca di rabbia e si avventa ancora contro di te, determinato a farti fuori.

Ufficiale Drakkar:
Combattività 27 Resistenza 38

Puoi evitare il combattimento dopo due scontri andando al **274**.
Se vinci, vai al **232**.

214

Sfoderi la Spada del Sole, e la stanza ombrosa si illumina subito della sua luce dorata, come se un sole si fosse acceso sotto quella cupola scura. Le pareti d'acciaio vibrano, poi cedono sotto l'ondata di pura energia che si irradia dalla lama. Fino a questo momento il potere della Spada del Sole è rimasto sotto controllo, chiuso nella lama divinamente forgiata. Persino l'ondata d'energia che ha annientato il Signore delle Tenebre Zagarna alle porte di Holmgard era come la fiamma di una candela al confronto della radiosità che sta sgorgando dalla sua punta in questo momento. Per un istante vedi gli occhi di Gnaag brillare nel panico più totale. Poi egli stesso viene annientato dai poteri della Spada del Sole e ridotto in atomi invisibili. Con un grido di vittoria rimetti nel fodero la spada e osservi il luogo in cui, solo qualche attimo prima, il tuo acerrimo rivale ti stava di fronte.

Vai al **350**.

215

Facendo ricorso alla tua capacità Ramas perfezionata, ti concentri su un grosso masso coperto di erbacce sulla tua sinistra. I Giak si precipitano in quella direzione con le lance pronte a colpire. Schiamazzano di gioia al solo pensiero di far fuori un altro inerme uomo di Sommerlund, ma una volta giunti presso il masso scoprono che non c'è nessuno nascosto lì dietro. Il suono delle loro orrende imprecazioni diventa sempre più debole mentre approfitti per fuggire agilmente lungo la spiaggia.

Vai al **157**.

216 *(fig. 12)*

Sopra un trono di granito squadrato, circondato da sette colonne di fuoco, sta seduto un essere la cui figura irradia pura malvagità. Una veste grigia molto larga copre le sue forme scheletriche e si stringe attorno alla gola dai muscoli flaccidi, che si muovono ritmicamente mentre la creatura risucchia l'aria solforosa. Con una delle sue dita artigliate l'essere continua a stuzzicarsi nervosamente quel po' di carne pustolosa che ha ancora sul lato sinistro della faccia, e che forma una orrenda protuberanza rigonfia: sta tentando inva-



(fig. 12) Kraagenskul estrae la sua spada nera

no di uncinare la testa di un parassita a forma di serpente che si è annidato dentro le sue mascelle. Gli occhi di questa creatura, appesantiti ed infiammati dal continuo ed insostenibile dolore che è costretto a sopportare, si incendiano di fanatismo sconsiderato mentre ascolta con impazienza le suppliche e le scuse dei due che gli stanno davanti - l'uomo con la veste rossa e un altro - entrambi inchinati in segno di umiltà.

Quei due infelici mortali stanno parlando nella lingua della Vassagonia, un idioma che tu stesso hai imparato molto tempo fa. Stanno accennando al ritardo nella costruzione di una potente nave da guerra, alla carenza di materiale e alla poca disponibilità di tempo per finire i lavori. Le loro parole stanno spazientendo l'essere che sta seduto: comincia ad imprecare contro di loro e il pavimento trema al suono della sua voce innaturale. "Come osate contraddirmi?" ruggisce. "Volete sollevare l'ira di Kraagenskul, Signore di Argazad? Pazzi! Sappiate che se i lavori non saranno terminati prima della prossima luna potrete considerarvi morti. Un migliaio di anni di agonia saranno la punizione per il vostro fallimento, e li passerete tutti nelle prigioni di Helgedad!"

Acceso di rabbia, lo scheletrico Signore delle Tenebre Kraagenskul si alza dal suo trono e sfodera la spada che porta appesa al fianco. Non hai mai visto una spada di tale genere: è completamente nera, di un colore così intenso che sembra come staccata dall'impugnatura, così da formare una breccia attraverso cui ti sembra di vedere la profondità dello spazio. Il Signore delle Tenebre punta la spada contro i due uomini per intimorirli ancora, ma l'arma si oppone alla sua

volontà. Girandosi nella sua mano va a puntare in gesto d'accusa il luogo in cui ti nascondi. Kraagenskul stringe i suoi occhi bestiali e subito senti un'ondata di energia psichica penetrare nella tua mente.

Se possiedi l'Arte Ramastan dello Scudo Psichico, vai al **21**.

Altrimenti, vai al **267**.

217

Lo Xargath sprofonda velocemente nelle acque gelide. La sua coda riemerge in superficie e agita la schiuma delle onde, poi scompare anch'essa, seguendo il resto del corpo senza vita che si inabissa nel Mare di Kaltenland.

Un silenzio spettrale scende sul ponte sconquassato dell'*Intrepido*, mentre i pochi superstiti osservano con lo sguardo impietrito dall'orrore il mare chiazzato di sangue. Ora si sentono le grida dei feriti, e quei pochi che ancora riescono a stare in piedi hanno il triste compito di tamponare le ferite e di recuperare i corpi di chi ancora non è morto. Li aiuti nella ricerca e trovi il capitano Borse disteso contro il parapetto. Ha perso conoscenza ed è gravemente ferito: un colpo di coda del mostro gli ha spezzato entrambe le gambe. Tenti di rianimarlo con le tue capacità di base Ramas, ma lui continua a non dar segno di vita.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Medicina, vai al **159**.

Se non possiedi quest'Arte, vai al **41**.

218

La creatura cade pesantemente a terra quando il tuo colpo letale la spezza quasi in due. Curioso di sapere di che razza di bestia si tratti, sollevi i due lembi di carne grigia e gommosa con la punta dell'arma e vedi due file di denti simili a quelli di un serpente, che ancora lasciano uscire un fluido giallo e appiccicoso. I tuoi sensi ti dicono che si tratta di un veleno letale, capace di uccidere una vittima in pochi secondi. Chiunque abbia messo questo Plaak nella tua cabina aveva tutte le intenzioni di ucciderti.

Disgustato dal puzzo della creatura spingi il cadavere sotto la cuccetta, e mentre ti rialzi senti un lungo fischio intermittente che proviene dal ponte superiore: è il segnale che Helgedad è stata avvistata dall'uomo di vedetta. Con il cuore che batte al solo pensiero di vedere da lontano e per la prima volta la terribile fortezza dei Signori delle Tenebre, esci dalla cabina e sali sul ponte.

Vai al **326**.

219

Sai abbastanza del linguaggio Giak per capire che il capitano nemico ha intenzione di accelerare l'affondamento dell'*Intrepido*. Il tubo metallico è il mezzo attraverso il quale le corazzate lanciano i loro proiettili infuocati, di cui hai già visto un esemplare all'assedio di Toran. Questo che hai davanti è carico e puntato proprio contro la linea di galleggiamento dell'*Intrepido*. Ti sembra proprio un attacco inutile: l'*Intrepido* sta affondando così velocemente che non avrebbe alcun senso colpirlo ancora. Poi capisci cosa sta pro-

gettando il capitano nemico, e a quel pensiero senti il sangue ribollirti nelle vene.

Vai al **113**.

220

Nonostante la perdita del tuo amuleto protettivo, la tua abilità Ramas impedisce alla temperatura altissima e all'aria irrespirabile di Helgedad di causarti seri danni all'organismo. Ma prima che il tuo corpo si abitui alla nuova condizione atmosferica perdi 2 punti di Resistenza.

Vai al **280**.

221

Con un'incredibile grazia lo Zaldan va dolcemente a fermarsi in cima all'edificio. L'aria che proviene dall'estuario puzza di ferro e di fuliggine, e quando salti giù di sella scopri che il tetto è coperto da uno strato di polvere grigia spesso parecchi centimetri.

Lo scricchiolio di un cardine arrugginito ti avverte che una botola si sta aprendo. Ecco apparire la faccia grigia e tetra di un Giak che non sembra proprio di buon umore. Si arrampica sul tetto e comincia a gridare verso di te, chiedendoti come hai fatto a procurarti uno Zaldan, creatura usata solo dai Signori delle Tenebre e dai loro aiutanti.

Se vuoi ignorare le sue domande e chiedergli che ti porti dal Capo degli Schiavi, vai al **281**.

Se possiedi delle Kika e vuoi offrirgliele per corromperlo, a patto che ti porti dal Capo degli Schiavi, vai al **108**.

222

Mezzo accecato dalla polvere e dall'oscurità ti tiri fuori dall'ammasso di cadaveri e di legname e cammini barcollando verso un'apertura nella parete della stiva. Uno stretto corridoio conduce fino a una scala, dove trovi il cadavere di uno dell'equipaggio con la faccia rivolta verso di te e le mani ancora serrate sulla lama del pugnale Drakkar che gli ha tolto la vita. Sei ancora stordito dalla caduta e non ti accorgi della presenza di un nemico che si nasconde nell'ombra. Stai per mettere piede sul primo gradino quando quello ti attacca alle spalle stringendoti il collo in una morsa strettissima.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Sparizione e hai raggiunto il grado Ramas di Illuminato o uno superiore, vai al **32**.

Se non possiedi quest'Arte o non hai ancora raggiunto questo grado dell'addestramento Ramas, vai al **198**.

223

Un gruppo di Drakkar, guidati da uno strano figuro incappucciato da una veste rossa, sta avanzando verso la corazzata. Improvvisamente il gruppetto si ferma e uno dei guerrieri Drakkar indica la piattaforma su cui ti trovi. Piuttosto che restare lì e affrontarli preferisci scendere in fretta la scala e metterti al riparo delle cataste di lastre e travi d'acciaio.

Quando il gruppo di soldati raggiunge la piattaforma sei già rimontato a cavallo e stai percorrendo la strada che esce dal cantiere.

Vai al **97**.



(fig. 13) La bestia protende il suo lunghissimo tentacolo

224

Il tuo sesto senso Ramas ti avverte che stai per essere attaccato. Ti giri e vedi un marinaio Drakkar che si avventa su di te impugnando nella mano pustolosa uno stiletto.

Marinaio Drakkar:
Combattività 19 Resistenza 23

Questo avversario è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Psichico). A causa della velocità del suo attacco non riesci ad evitare il combattimento o a sfoderare un'arma fino all'inizio del terzo scontro.

Se vuoi fuggire dal combattimento al terzo scontro, puoi farlo gettandoti in mare: vai al **58**.

Se vinci, vai al **91**.

225

Una volta piazzate le scommesse, tutti gli sguardi si volgono all'arbitro che suonerà il gong per dare inizio al combattimento. Ma la lotta è conclusa prima ancora di cominciare ufficialmente: la creatura dalla pelle arancione balza improvvisamente sull'avversario e gli scaglia la mazza chiodata sul cranio, uccidendolo all'istante. La folla urla di gioia per la dimostrazione di intelligenza data da quella bestia, e nonostante le proteste di chi, come te, ha scommesso sull'umanoide, l'arbitro dichiara vincitore il rettile.

Cancella tutte le Kika che hai puntato e vai al **134**.

226 *(fig. 13)*

Il tentacolo nero si ritira, come se la creatura capisse che stai minacciando la sua sicurezza, fino a restare

sospeso proprio sopra il baratro. Fai qualche passo avanti con l'intenzione di affrettarne la ritirata, quando improvvisamente un'enorme sagoma emerge dal crepaccio ad una tale velocità che non riesci a distinguerne nettamente i contorni. La creatura lancia un grido spaventoso e si lancia dritta contro il tuo petto.

Ti butti istintivamente a terra per evitare di essere colpito da quell'essere orrendo, ma quando ti è sopra riesce a sfiorarti la spalla con il tentacolo. C'è un'esplosione di luce e subito senti un tremendo dolore percorrerti il braccio: la creatura ti ha colpito con una scarica elettrica, e il tuo braccio è ora completamente rattrappito e privo di sensi. Perdi 3 punti di Resistenza. Stringi i denti per combattere il dolore e ti rialzi in piedi appena in tempo per vedere la creatura che si avventa su di te per il secondo attacco.

Ictakko:
Combattività 25 Resistenza 35

A meno che tu non possegga l'Arte Ramastan della Difesa e abbia raggiunto il grado Ramas di Arcimaestro, perderai 1 punto di Resistenza in più ogni volta che questa creatura ti colpirà durante il combattimento, a causa degli effetti del suo attacco elettrico.

Se vinci, vai al **343**.

227

La tua abilità e destrezza rendono la scalata un'impresa da nulla. Raggiungi il parapetto, lo scavalchi e scivoli dall'altra parte senza essere visto dalle sentinelle della torretta di guardia né dalle due che pattugliano le mura. Poi, nascosto tra le rocce e gli spuntoni disseminati lungo la strada, riesci a scappare oltre il passo senza che nessuno si accorga di te.

Vai al **137**.

228

Rivolti i cadaveri dei nemici che hai ucciso e perquisisci le loro tasche e i borselli. Trovi i seguenti oggetti, che forse ti potranno essere utili durante la tua missione:

Pugnale
Spada
Ascia
Daga
40 Kika (equivalenti a 4 Corone d'Oro)
Coperta
Chiave Nera

Se vuoi tenerne qualcuno, ricordati di modificare opportunamente il Registro di Guerra.

Per continuare, vai al **280**.

229

Trascorri il tempo che ti separa dalla partenza riposando e rivedendo i dettagli della missione. Finalmente giunge l'ora di partire: Banedon e Rimoah ti scortano al porto di Toran e ti fanno salire a bordo dell'*Intrepido*. Prima di scendere a terra Banedon ti consegna una busta sigillata e un Amuleto d'Oro appeso a una catena.

"Indossalo subito" ti dice allacciandoti la catena al collo. "Ti proteggerà dall'aria calda e velenosa che dovrai respirare a destinazione". (Segna l'Amuleto d'Oro sul Registro di Guerra tra gli Oggetti Speciali: non c'è bisogno che ne cancelli un altro, anche se possiedi già il massimo numero di Oggetti Speciali consentito.)

"E la busta?" chiedi con una certa curiosità.

"Né il capitano Borse né il suo equipaggio di volontari conoscono la tua vera identità o l'importanza vitale del tuo viaggio. Tutto ciò che sanno è che dovranno passare il blocco e portarti sano e salvo fino a Durenor. Quando vi sarete liberati dei nemici consegnerai questa busta al capitano. Contiene l'ordine di proseguire per il fiordo di Aarnak. È un buon uomo. Puoi fidarti di lui e dell'abilità dell'equipaggio. Ti faranno navigare al sicuro tra le insidiose acque del Mare di Kaltenland".

Alcuni istanti più tardi il capitano esce dalla sua cabina. È un vecchio marinaio dai capelli grigi e dalla fronte rugosa, e indossa un mantello di pelle che gli scende svolazzante dalle larghe spalle muscolose. Ti dà il benvenuto a bordo con un largo sorriso e ti stringe calorosamente la mano, quindi si scusa per dover ancora controllare gli ultimi preparativi per la partenza. "Che gli dei Ramas e Ishir abbiano cura di te, Lupo Solitario" ti sussurra Lord Rimoah mentre si prepara a sbarcare insieme a Banedon, "e ci aiutino a sconfiggere per sempre le forze delle tenebre".

Vai al **325**.

230

Con l'arma dei Signori delle Tenebre sferri un tremendo colpo a Taktaal ferendolo profondamente. Con un urlo disumano di dolore si allontana dal Trasfusore e afferra una mazza, che porta legata ad una catena appesa al collo. Quando solleva quell'arma ricavata da un unico blocco di granito nero, ti fai avanti per colpirlo ancora.

Signore delle Tenebre Taktaal (ferito):
Combattività 36 — Resistenza 40

Questo essere soprannaturale è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Psichico).

Se vinci questo combattimento, vai al **78**.

231

Prendi la mira contro il primo dei guerrieri Drakkar, e la tua freccia va a conficcarsi profondamente nel suo petto coperto di cuoio. Senti il suo urlo di dolore, attutito dalla visiera, e lo vedi cadere in ginocchio. Gli altri tre Drakkar si apprestano ad attaccare. Avanzano in fretta lanciando feroci urla di vendetta, e hai appena il tempo di sfoderare un'altra arma prima che ti siano addosso.

Scorta Drakkar:
Combattività 23 — Resistenza 30

Se vinci il combattimento, vai al **182**.

232

Il guerriero Drakkar lancia il suo grido di morte e crolla pesantemente sul ponte, tenendo ancora serrata in pugno la scimitarra. Ecco che oltre il parapetto

appaiono i primi soldati. Sulle prime hanno un attimo di esitazione nel vedere il loro ufficiale steso a terra senza vita, ma subito la loro sorpresa si trasforma in rabbia cieca. "Shez dot got!" urlano, lanciandosi contro di te con gli occhi incendiati da un crudele sguardo assassino.

Se vuoi evitare il loro attacco, vai al **274**.

Se decidi di restare dove sei e affrontarli, vai al **347**.

233

Cerchi disperatamente di liberarti da quella creatura appiccicosa, ma quella riesce ad affondarti i suoi denti affilati nel collo e ad iniettarti un potente veleno.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Medicina e hai raggiunto il grado Ramas di Consigliere o uno superiore, vai al **136**.

Se non possiedi quest'Arte o non hai ancora raggiunto questo grado dell'addestramento Ramas, vai al **73**.

234

Anche se la caverna è vuota, riesci a sentire l'odore di qualche creatura che ha dormito qui nelle ultime ventiquattr'ore. Se questa è la sua tana tornerà sicuramente qui per cercare riparo dalla tempesta.

Se vuoi uscire dalla caverna e cercare un altro luogo in cui ripararti, vai al **183**.

Se decidi di rimanere qui e di stare all'erta per vedere se la creatura farà ritorno, vai al **18**.

235

"Il Trasfusore che dovrai distruggere per annientare i Signori delle Tenebre è situato nella stanza più alta della Torre dei Dannati. Questa torre si trova in una zona della città conosciuta come il Settore Imperiale. Ma fai attenzione! Quella è l'area più sorvegliata della città, poiché vi si trova la residenza stessa di Gnaag".

Il Capo degli Schiavi prende una strana maschera appoggiata su un tavolo là vicino e te la porge. È fatta di un minerale verde, simile al vetro, e i suoi lineamenti sono davvero orribili. "Indossala sempre. Nasconderà la tua vera identità nel caso ti dovessero vedere". Accetti il dono (segna la Maschera Verde fra gli Oggetti Speciali del Registro di Guerra e non cancellare nessun altro oggetto della lista anche se possiedi già il numero massimo consentito), e ascolti con attenzione le ulteriori istruzioni che il Capo degli Schiavi ti deve ancora dare.

Vai al **293**.

236

Allenti la corda dell'arco e fai partire la freccia, che si infila profondamente nell'orribile bocca dello Xargath. Il mostro contorce il capo e comincia a sibilare come un motore a vapore, ma continua ad avanzare imperterrito. Maledicendo la cattiva sorte rimetti l'arco in spalla e sfoderi un'altra arma, pronto ad affrontare l'inevitabile attacco.

Vai al **344**.

237

Cadi addosso al Drakkar e lo tiri giù di sella, ma non riesci ad aggrapparti saldamente alla sua liscia armatura di pelle e cadi a terra con un tonfo che ti lascia senza fiato: perdi 1 punto di Resistenza.

Vai al **175**.

238

Con una mossa veloce prepari l'arco e incocchi la freccia magica. La punta brillante tradisce i suoi poteri, che possono uccidere anche chi l'ha forgiata con l'intento di uccidere. Taktaal sente che la sua fine è vicina e cerca di lanciare un grido d'allarme, ma la voce gli si blocca in gola quando lo Zejar-dulaga gli penetra profondamente nel cuore. Con un ultimo, incredibile sforzo Taktaal si strappa la freccia dal petto e crolla senza vita vicino alla pedana. Una nuvola di fumo nero si sprigiona dalla sua ferita e il suo corpo si dissolve con rapidità. Di lui non rimane altro che una tetra macchia grigia sul lucido pavimento di acciaio nero.

"Ghanesh sarà orgoglioso di te!" esclama con sarcasmo qualcuno nascosto nell'ombra. Questo suono ti riempie di terrore, poiché riconosci immediatamente la voce gracchiante del tuo peggiore nemico: il Signore delle Tenebre Gnaag.

Vai al **50**.

239

Sfoderi un'arma e ti fai avanti, freddamente determinato ad impedire l'assassinio dei tuoi compagni indifesi. La velocità e la ferocia del tuo attacco colgono di sorpresa il capitano e i due cannonieri. Riesci facilmente a far fuori il comandante nemico e uno dei soldati, poi ti giri a parare il colpo di spada del secondo cannoniere che sta urlando come un pazzo nel tentativo di ucciderti.

Cannoniere Drakkar:
Combattività 19 Resistenza 25

Se vinci e il combattimento non dura più di tre scontri, vai al **272**.

Se il combattimento dura più di tre scontri, vai al **155**.

240

Il tuo colpo letale fa lanciare al Signore delle Tenebre Kraagenskul un ululato così forte che scuote l'edificio fino alle fondamenta. Mentre sta cadendo a terra, la sua sagoma avvizzita scompare e lascia in ricordo di sé soltanto una veste grigia stracciata e una spada nera.

Se vuoi tenerti l'Helshezag, la spada del Signore delle Tenebre Kraagenskul, segnala sul Registro di Guerra tra gli Oggetti Speciali. (Raccoglila e appendila verticalmente allo Zaino.) Quando la userai aumenterà di 5 punti la tua Combattività e se combatterai contro un Signore delle Tenebre di Helgedad te ne darà 7 in più. Ma un uso prolungato di quest'arma indebolirà la tua Resistenza. Nel secondo scontro, e in quelli successivi, di ogni combattimento in cui la userai, dovrai ridurre la tua Resistenza di 1 punto.

Dopo esserti ripreso, lasci in fretta la stanza per una scala che porta al tetto. Là trovi lo Zaldan, il destriero alato di proprietà di Kraagenskul, appollaiato su una

trave di legno. Là vicino c'è un Cavaliere della Morte armato di lancia, che osserva con sguardo assente, oltre il parapetto, le luci del porto. Lo Zaldan annusa l'aria e si agita nervosamente: sente che sei un nemico, e la tua presenza lo ha messo in agitazione. Devi agire in fretta e con astuzia se vuoi usare questa bestia per fuggire da Argazad.

Se vuoi avvicinarti al Cavaliere della Morte e dirgli che lo attendono in caserma, vai al **92**.

Se vuoi saltargli addosso in un attacco a sorpresa, vai al **178**.

Se hai un Arco e vuoi usarlo, vai al **310**.

241

Per due giorni e due notti l'*Intrepido* continua la sua navigazione fra le acque agitate e battute dal vento gelido che soffia dai ghiacciai di Kaltenland. Il mare sta diventando sempre più mosso, e violenti temporali si scatenano uno dopo l'altro senza un attimo di tregua. Ma all'alba del terzo giorno ecco arrivare la nebbia. È un vero e proprio muro grigio, senza vento e senza suoni, che impedisce di vedere più in là di un braccio e lascia l'equipaggio intirizzito e tremante di freddo. Molti guardano con invidia il tuo mantello di Kalkoth, mentre sono costretti a compiere il loro servizio mattutino in quell'atmosfera davvero poco invitante.

"Maledizione alla nebbia" borbotta il capitano Borse, osservando il muro bianco che attanaglia la nave. "È molto meglio una burrasca o una tempesta di vento che una cosa del genere!" Per un numero interminabile di ore la nave continua ad avanzare silenziosa e lenta sulle acque gelide di quel mare senza fine. Osservando quel muro di nebbia è facile immaginare strane creature che si nascondono chissà dove, e quel silenzio glaciale non contribuisce affatto a placare la superstiziosa paura dell'equipaggio. Quando all'improvviso la quiete è turbata da un banco di grossi pesci rossi, più di un uomo si mette a urlare per l'inaspettata sorpresa.

Se possiedi l'Arte Ramastan del Controllo Animale, vai al **305**.

Se non possiedi quest'Arte, vai al **60**.

242

Con le urla infernali dei seguaci del Signore delle Tenebre Taktaal che ti risuonano nelle orecchie, cerchi scampo in un vicolo buio e tortuoso. Il terreno è cosparso di carogne in putrefazione e la tua corsa si fa sempre più difficoltosa, ma il solo pensiero di ciò che ti potrebbe accadere se inciampassi e cadessi a terra basta a farti restare in piedi. Il vicolo sbuca in una strada più larga, che scorre da nord a sud. Un tetro ululato di lupi ti dissuade subito dal dirigerti verso nord, e ti lanci quindi di corsa verso il settore meridionale della città.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan dell' Interpretazione e hai raggiunto il grado Ramas di Consigliere o uno superiore, aggiungi 5 al numero uscito.

Se il totale va da 0 a 6, vai al **120**.

Se va da 7 in poi, vai al **173**.

243

La forza del tuo colpo mortale scaraventa all'indietro il guerriero Drakkar: va a sbattere contro un altro marinaio che stava sopraggiungendo in suo aiuto facendolo cadere in mare. Raccogli tutte le forze nell'eventualità che qualcun altro provi ad attaccarti, ma il fumo che esce dalla ciminiera è molto denso, e gli altri Drakkar sono talmente impegnati a tirar fuori dall'acqua i loro compagni che nessuno ti vede dirigerti di soppiatto verso la timoniera al centro del ponte. L'hai appena raggiunta, quando una porta d'acciaio si apre e tre vigorosi soldati Drakkar appaiono sulla soglia di fronte a te. Riesci a parare il colpo di spada del primo, colpisci il secondo al petto e vedi il terzo girarsi di scatto mentre dalla ferita mortale che gli hai inflitto spruzza un violento getto di sangue. Con un colpo al cuore ben assestato finisci anche l'unico superstite, che grida di dolore e crolla giù per una scala di ferro che scende nell'oscurità.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione, vai al **26**.

Se non possiedi quest'Arte, puoi scendere la scala andando al **266**.

Oppure puoi chiudere la porta d'acciaio e cercare un altro posto dove nasconderti dai marinai Drakkar: vai al **169**.

244

Scintille di luce brillante danzano selvaggiamente davanti ai tuoi occhi, mentre il potente attacco di Kraagenskul ti brucia le difese della mente. Barcolli, ma con la forza della disperazione riesci a sostenere l'assalto e a respingerlo: perdi 4 punti di Resistenza. Mentre il dolore svanisce e a poco a poco riacquisti la vista, ti prepari ad affrontare di nuovo il Signore delle Tenebre.

Vai al **147**.

245

La tua freccia si alza in volo, ma manca l'uccello per poco. Nella fretta di estrarne un'altra fai cadere l'arco in mare (cancella quest'arma dal Registro di Guerra). Imprecando per la tua distrazione, ti prepari a difenderti da questo attacco aereo.

Vai al **268**.

246

Trascini il cadavere del Liganim nell'ombra e frughi nelle sue tasche, in cerca di qualcosa che ti possa essere utile. Trovi solo una Chiave Nera. Se vuoi tenerla, segnala nel Registro di Guerra fra gli oggetti dello Zaino.

Per continuare, vai al **130**.

247

Appena la tua mano si chiude sull'impugnatura della spada, una voce nella mente ti mette in guardia. Ti ricordi delle parole di Lord Rimoah quando, nella Stanza Esterna della Corporazione dei Maghi di Toran, ti ha dato il fodero di korlinium in cui ora tieni la Spada del Sole: "Ricordati che se sfodererai la Spada del Sole nel territorio dei Signori delle Tenebre, accenderai una luce che Gnaag riuscirà sicuramente a vedere..."

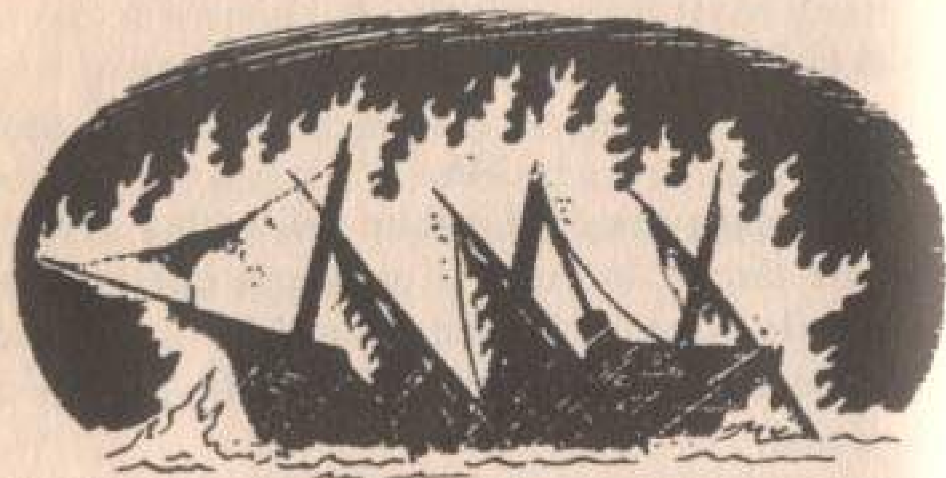
Piuttosto che rischiare il fallimento della tua missione eviti di usare la spada e affronti i Giak che ti sono ormai addosso.

Sentinelle Giak:
Combattività 17 Resistenza 22

Devi combattere disarmato i primi due scontri del combattimento.

Puoi fuggire al terzo scontro saltando giù dai bastioni: vai al **96**.

Se vinci il combattimento, vai al **349**.



248

Salti oltre il cadavere del nemico che hai ucciso e accorri in aiuto di Davan, che tre furiosi Drakkar stanno trascinando lungo il ponte. "Per Sommerlund!" urli e ti lanci all'attacco, colpendo due degli avversari con un solo colpo potente. Con molta abilità Davan fa fuori il terzo e insieme proseguite verso poppa, dove i nemici stanno tentando di impossessarsi del timone. Parecchi uomini dell'equipaggio sono stesi sul ponte, feriti gravemente: anche se combattono valorosamente non sono in grado di tener testa ai violenti Drakkar. Davanti alla scala che sale sul ponte di poppa ti trovi davanti al capo della squadra d'assalto. "Okak gaz egor!" grugnisce il nemico, con gli occhi diabolici che brillano attraverso le fessure della maschera da guerra. "Shez ok okak nogjat ash gajog ok okak adez!" E così dicendo solleva l'ascia insozzata di sangue e si lancia contro di te.

Sergente Drakkar:
Combattività 26 Resistenza 30

Puoi evitare il combattimento dopo i primi due scontri, andando al **7**.

Se vinci, vai al **290**.

249

Ignori il gruppo e segui i Giak che fanno parte dell'equipaggio, nella speranza di sentire qualcosa che possa farti scoprire dove si trova il Settore Imperiale di Helgedad. La galleria si unisce ben presto ad un'altra, in un punto dove una scalinata di granito sale verso la superficie. L'equipaggio imbocca la scala e li guardi sparire oltre un'arcata che dà accesso alla strada. Che fare?

Se possiedi l'Arte Ramastan dell'Interpretazione e hai raggiunto il grado di Precettore o uno più alto, vai all'**83**.

Se non la possiedi, o non hai ancora raggiunto questo grado dell'addestramento Ramas, vai al **67**.

250

Mentre continui a languire nella cella, il Cavaliere della Morte porta il tuo equipaggiamento al suo comandante, il Signore delle Tenebre Kraagenskul. Co-

stui riconosce subito la provenienza dei tuoi oggetti e ne deduce la tua vera identità. La notizia è comunicata a Gnaag, che nel giro di quattro brevi ore giunge alla base navale dalla città di Helgedad. Una volta arrivato là, dà ordine che tu venga giustiziato al più presto possibile e che l'esecuzione sia portata a termine con successo, pena la morte per i tuoi giustizieri.

È proprio il Signore delle Tenebre Kraagenskul a proporre il metodo per la tua esecuzione, e l'ironia del suo piano piace molto al suo superiore. All'alba, il Cristallo Esplosivo che avevi intenzione di usare ad Helgedad viene piazzato vicino alla porta della tua cella. La caserma è stata evacuata e la carica inserita. Quindici minuti più tardi la tua vita e la tua missione terminano atrocemente in una tremenda esplosione.

251

Usando la tua vista telescopica ti concentri sulla figura che si sta avvicinando, e riesci a scoprire di che si tratta. Vedi un carro carico di barili e casse, trascinato da sei creature simili a buoi. Due Giak sono seduti a cassetta: il conducente, che continua ad incitare gli animali a suon di frusta, e una guardia che sembra essere profondamente addormentata. Dietro al carro ci sono quattro cavalieri: una scorta di Drakkar, a giudicare dalle loro dimensioni e dal taglio delle loro armature di cuoio nero.

Il loro percorso li porterà vicino al luogo in cui ti nascondi. Ricordando quanto sono abili i Giak nel vedere al buio, decidi di restare nascosto e aspettare che siano passati.

Vai al **304**.

252

Le urla rabbiose della pattuglia Giak rimbombano nel cielo della notte. Hanno visto morire atrocemente i loro compagni e hanno stabilito che è giunto il tuo turno. Sei dolorante per gli sforzi compiuti e decidi di fuggire piuttosto che affrontare il resto dei nemici. Cominci così la ripida salita verso la cima della collina.

A metà strada ti accorgi di un gruppo di ombre che stanno scendendo davanti a te. Capisci che si tratta di un'altra pattuglia che sta cercando di tagliarti la strada, e i tuoi battiti cardiaci accelerano di colpo. Ti guardi intorno in cerca di un modo per evitarli, ma l'unica via d'uscita dal sentiero è lo strapiombo che arriva alla spiaggia.

Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto, vai al **30**.
Se non possiedi quest'Arte, vai al **132**.

253

Pulendoti il sudore e la sporcizia dagli occhi, sali su per le scale ed emergi sul ponte di poppa, proprio vicino al timone. Là trovi Davan e un pugno di uomini dell'equipaggio che cercano di combattere disperatamente contro un numero di nemici due volte superiore a loro. Sollevi la tua arma e ti fai strada verso i tuoi compagni. Mentre ti avvicini Davan ti vede e urla qualcosa. Gli rispondi con il tuo grido di battaglia: "Per Sommerlund!"

Davan lancia un grido d'avvertimento: "Un arciere sopra di te!"

Alzi lo sguardo, e un brivido di paura ti paralizza il cuore nel vedere il grugno malvagio di un Drakkar che

con una mano regge l'arco e con l'altra incocca una freccia. Poi impreca orrendamente e lascia partire il colpo mortale.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto, aggiungi 2 al numero estratto. Se hai completato il Cerchio di Sapienza dello Spirito, aggiungi 3 al numero estratto.

Se il totale va da 0 a 3, vai al **122**.
Se va da 4 a 7, vai al **53**.
Se va da 8 in poi, vai al **321**.



254

Le scommesse sono piazzate in fretta e l'arbitro si prepara a dare inizio al combattimento, ma la lotta è conclusa prima ancora di cominciare ufficialmente. Senza aspettare il gong che dà inizio allo scontro, la creatura dalla pelle arancione si lancia all'attacco e scaglia la sua mazza chiodata fra gli occhi dell' avversario, uccidendolo all'istante. La folla esulta alla dimostrazione di astuzia di quel bestione, e nonostante le proteste di coloro che avevano puntato sull'umanoide, l'arbitro è costretto, con una certa riluttanza, a dichiarare il rettile vincitore dello scontro.

Si stanno per puntare le scommesse per il secondo combattimento, quando un lungo fischio intermittente interrompe i preliminari: è il segnale che Helgedad è stata avvistata dalle sentinelle. Molti si alzano per vedere la Città Nera dai piccoli oblò allineati sulle pareti. Con il cuore che batte all'impazzata al solo pensiero di vedere per la prima volta la più terribile fortezza del Regno delle Tenebre, ti unisci agli altri.

Vai al **326**.

255

Kraagenskul ti guarda scavalcare i cadaveri insanguinati delle sue creature, poi solleva la spada nera mentre ti avvicini con coraggio. "È giunta la tua ora, pazzo!" ruggisce, e fa roteare la spada davanti alla sua orribile faccia. "Vieni...vieni a prendermi...se ne hai il coraggio!"

Con molta cautela giri intorno al Signore delle Tenebre, facendo attenzione a rimanere oltre la portata della sua lama magica, ma egli si muove verso di te con velocità sorprendente. Mentre ti chini per evitare il suo attacco cerchi il modo per volgere la situazione almeno un po' in tuo favore. Con un calcio fai cadere una delle colonne contro il tuo avversario. Quello si scansa, ma la colonna gli colpisce la spalla e si schianta al suolo con un frastuono assordante. La spada nera gli cade di mano e va a finire vicino alla base del trono. Per un attimo i vostri sguardi si incontrano, poi vi lanciate contemporaneamente a raccogliere la spada.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Per ogni Arte Ramastan che possiedi, comprese le prime tre, aggiungi 1 al numero uscito.

Se il totale va da 0 a 5, vai al **90**.
Se va da 6 in poi, vai al **133**.

256

Sei appoggiato al parapetto della nave e osservi il muro di tenebre che vi circonda. Senti il freddo dell'aria salmastra sulla faccia, ma quando respiri a fondo ti accorgi di uno strano odore portato dal vento: sembra zolfo bruciato. Stai per farlo presente al capitano, quando il grido che proviene dalla coffa mette in agitazione l'intero equipaggio: "Formazione nemica a dritta!"

"Tutto a sinistra!" urla il capitano, e il timoniere fa girare più in fretta che può la grande ruota.

Cinque corazzate nemiche appaiono davanti a voi. Sono dotate di un formidabile numero di armi schierate sui ponti d'acciaio, e al centro di ogni nave si erge un alto fumaiolo da cui escono nuvole di denso fumo solforoso. Mentre l'*Intrepido* vira per evitare la collisione, quest'ondata di fumo acre si riversa sull'equipaggio. Tutti sono presi da violenti attacchi di tosse e di vomito.

Improvvisamente un bagliore bluastro illumina la prua della corazzata più vicina e un potente proiettile si inarca nel cielo.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero uscito va da 0 a 1, vai al **20**.
Se va da 2 a 9, vai al **180**.

257

Lo Zaldan sbatte le ali e sposta goffamente il peso da una zampa all'altra. Ti avvicini con cautela a questa pericolosa creatura, con lo sguardo fisso alla sua sella e i nervi tesi, temendo che da un momento all'altro ti colpisca con il suo becco affilato.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan del Controllo Animale, e hai raggiunto il grado Ramas di Arcimaestro o uno superiore, aggiungi 4 a questo numero.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **333**.
Se va da 5 in poi, vai al **112**.

258

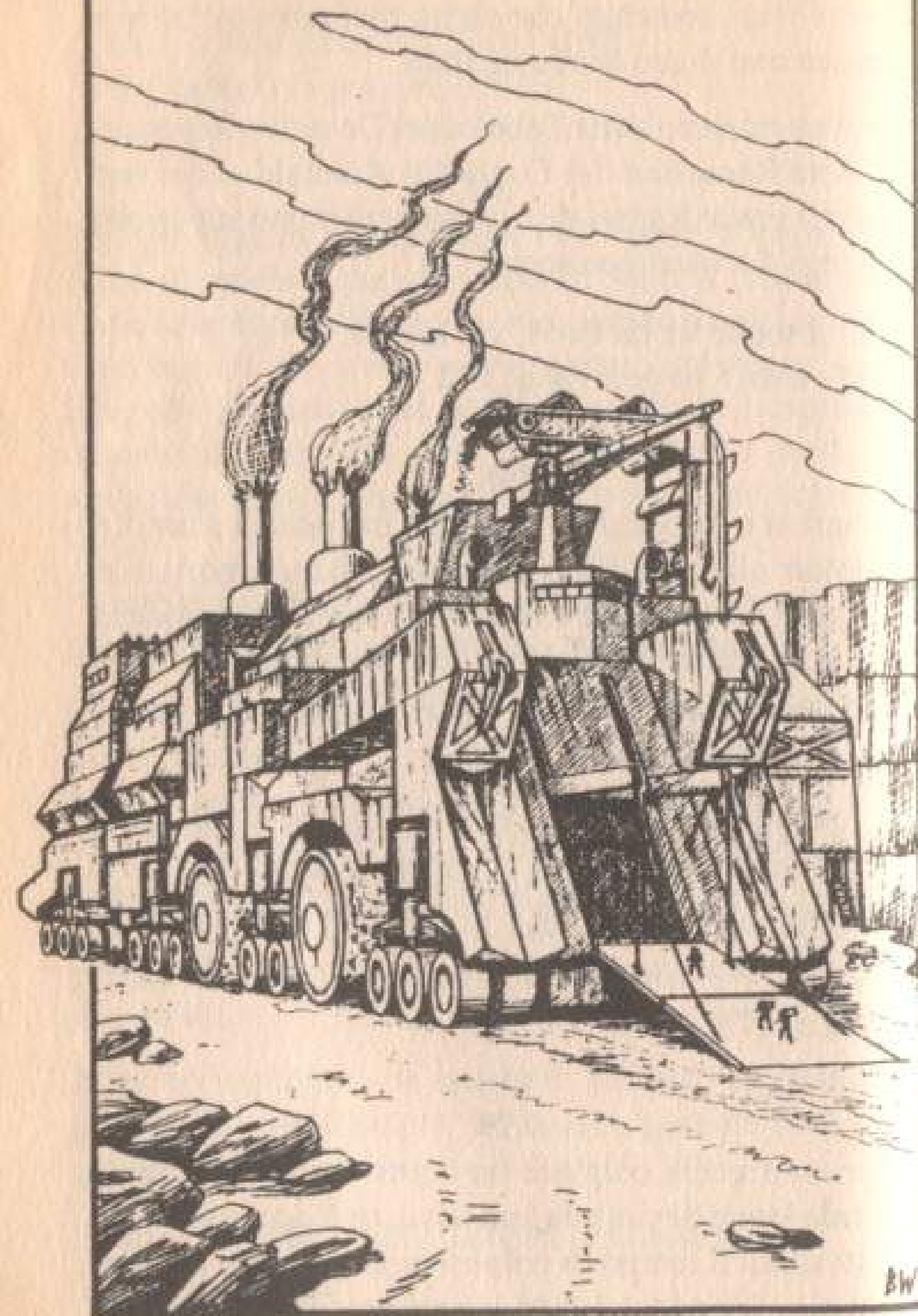
Davanti ai tuoi occhi scoppia una miriade di scintille, e il dolore alla testa diventa sempre più insopportabile, al punto che temi che il cranio ti stia per esplodere: perdi 8 punti di Resistenza. (Se possiedi un Anello Psichico o un Anello di Cristallo Grigio, perdi solo 3 punti di Resistenza.)

Poi, quando meno te l'aspetti, il dolore si blocca e Taktaal si mette a urlare di rabbia e di sorpresa. Ha capito qual è la tua vera identità e la scoperta lo ha sconvolto.

Vai al **176**.

259

La prima freccia colpisce un nemico al cuore, ma la seconda viene deviata da una corazza d'acciaio. Prima che tu abbia il tempo di colpirlo ancora, il cannoniere superstite ti è addosso con la sua daga sguainata.



(fig. 14) Il Lajakeka è pronto a partire

Cannoniere Drakkar:
Combattività 19 Resistenza 25

A meno che tu non possegga l'Arte Ramastan del Fiuto, devi combattere disarmato i primi due scontri del combattimento.

Se vinci e il combattimento non dura più di tre scontri, vai al **272**.

Se vinci e il combattimento dura più di tre scontri, vai al **155**.

260 *(fig. 14)*

Il Capo degli Schiavi indossa una maschera che gli copre il naso e la bocca, permettendogli di respirare senza danno l'aria nociva che aleggia attorno alla torre. Ti conduce alla periferia di Aarnak sulla sua carrozza personale, verso un'ampia cava aperta. Il mezzo di trasporto che ti porterà ad Helgedad aspetta sul margine del vasto cratere. Spalanchi la bocca dalla sorpresa vedendo di che razza di veicolo si tratta: è gigantesco, sicuramente il più grande che tu abbia mai visto sulla terra ferma.

"È un Lajakeka, un 'porta-pietre' " ti dice il Capo degli Schiavi, divertito dalla tua reazione di fronte a questo enorme marchingegno. "È pieno di metalli ricavati da questo cratere e destinati alle fornaci di Helgedad. Sarai un passeggero in viaggio di ritorno verso la Città Nera, ma non viaggerai da solo. Ci sono alcuni Liganim e degli altri passeggeri. Tientene alla larga e ricordati ciò che ti ho detto".

Così dicendo ti saluta e ti guarda salire la rampa d'accesso che porta all'interno del bestione d'acciaio.

L'interno è molto simile a quello di una nave: ci sono cabine per l'equipaggio e per i passeggeri, e dei passaggi intercomunicanti che danno accesso alla stiva piena zeppa di minerali. L'equipaggio di Giak prende posto a caso nelle cabine, e una volta al sicuro all'interno della tua, chiudi la serratura e cerchi di metterti comodo su una panca di acciaio. Ora lo scricchiolio del metallo e il cupo rumore dei motori del Lajakeka ti riempiono le orecchie. La cuccetta comincia a tremare e il battito del tuo cuore aumenta vertiginosamente: il tuo viaggio verso Helgedad è iniziato.

Stai viaggiando da meno di un'ora quando senti bussare alla porta della tua cabina.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione e hai raggiunto il grado Ramas di Consigliere o uno superiore, vai al **298**.

Se non possiedi quest'Arte, o non hai ancora raggiunto questo grado dell'addestramento Ramas, e vuoi aprire la porta della cabina, vai all' **85**.

Se non possiedi quest'Arte o non hai ancora raggiunto questo grado dell'addestramento Ramas e vuoi ignorare la cosa, vai al **144**.

261

Il Signore delle Tenebre scoppia a ridere, e le pareti della stanza vibrano a quel suono diabolico.

"E così il tirapiedi del capo dei vermi vorrebbe mettersi al servizio di un signore con dei veri poteri, vero? Molto bene, piccolo essere viscido, ma prima dovrai dimostrarti degno di un tale compito".

E così dicendo si avvicina al Trasfusore girandoti le spalle.

Se vuoi cogliere quest'opportunità per attaccarlo di sorpresa, vai al **176**.

Se preferisci non farlo, vai al **168**.

262

Prima che tu possa ringraziarlo per la sua generosità, il capitano cade in uno stato di incoscienza che gli risparmia il tremendo dolore delle ferite. Dopo aver fatto il possibile per farlo stare comodo, torni sul ponte per controllare i danni subiti.

Più della metà dell'equipaggio è stata uccisa o ferita gravemente durante l'attacco e la nave stessa è piuttosto malconcia. L'albero maestro è crollato, le vele sono a brandelli e c'è una grossa falla lungo la fiancata, a pochi centimetri dalla linea di galleggiamento.

"Potremmo rappezzare le vele e governare la nave con gli uomini che ci restano" ti dice Davan, sbirciando oltre il parapetto semidistrutto, "ma se ci imbattiamo in una tempesta, con un danno del genere e così lontani dalla costa, siamo spacciati".

Vai al **330**.

263

Ti fermi appena il tempo necessario per trascinare il cadavere nell'ombra, quindi scivoli velocemente dentro la torre. L'entrata semicircolare si apre in una sala, dove una larga scala di acciaio scende in un corridoio illuminato dalle fiaccole. Procedi con cautela, pronto



(fig. 15) Nell'oscurità vedi i gialli occhi felini della belva

a reagire al minimo suono. Ma non senti nulla: la scala e il corridoio sembrano proprio deserti.

Vai al **130**.

264 *(fig. 15)*

Prendi la mira e fai partire la freccia verso il centro degli occhi gialli della bestia. Ma nel momento in cui allenti la corda quel bestione si muove, e non riesci a centrare il bersaglio: la freccia si conficca nel fascio di muscoli che ricoprono il suo collo. L'enorme nemico urla e cade al suolo, che trema con violenza sotto il suo peso possente. Rimetti in fretta l'arco in spalla e ti avvicini per finire il bestione prima che riesca a riprendersi, ma appena fai per lanciare il tuo attacco ti accorgi che è pronto a ribatterlo.

Egorgh:
Combattività 24 Resistenza 30

Questa creatura è particolarmente sensibile all'attacco psichico; raddoppia quindi tutti i punti di cui normalmente disponi, se usi lo Psicolaser o il Raggio Psichico durante questo combattimento.

Se vinci, vai al **153**.

265

Il combattimento finisce prima ancora di iniziare. Senza aspettare il gong che dà inizio allo scontro, la creatura dalla pelle arancione si lancia all'attacco e scaglia la sua mazza chiodata fra gli occhi dell' avversario, uccidendolo all'istante. La folla esulta alla dimostrazione di astuzia di quel bestione, e nonostante le proteste di coloro che avevano puntato sull'umanoi-

de l'arbitro è costretto, con una certa riluttanza, a dichiarare il rettile vincitore dello scontro.

Raddoppia il numero di Kika che hai puntato e correggi opportunamente il Registro di Guerra.

Vai al **134**.

266

Non hai fatto neanche una dozzina di passi in quelle profondità umide e buie, quando più sotto vedi dei movimenti e senti il suono delle voci rabbiose dei Drakkar: hanno trovato il marinaio morto. Il rumore del cuoio sfregato sull'acciaio ti avverte che i soldati stanno salendo la scala. Sono infuriati e decisi a vendicare la morte del loro compagno.

Se possiedi un Seme di Fuoco e vuoi usarlo, vai al **302**.

Se decidi di evitare uno scontro sulla scala, vai al **169**.

Se decidi di sfoderare un'arma e prepararti a difenderti, vai al **68**.

267

Un dolore insostenibile ti invade la mente, distorcendo le cose che vedi e facendoti cadere in ginocchio. Urli per la disperazione e ti metti le mani nei capelli pregando che quell'agonia abbia termine: perdi 8 punti di Resistenza.

Come in risposta alla tua supplica, il dolore scompare. Ma le tue paure rimangono e crescono sempre di più mentre ti trovi a fissare gli occhi impietosi del Signore delle Tenebre Kraagenskul.

Vai al **147**.

268

L'uccello si lancia in picchiata contro di te ad una tale velocità che capisci d'istinto che il tuo primo colpo sarà determinante. Non ci sarà il tempo per un secondo tentativo, prima che il suo becco affilato come un pugnale ti sfregi il viso.

Spazzino di Mare:
Combattività 22 Resistenza 10

La creatura è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Psichico). Se il numero di punti di Resistenza che perdi nel primo scontro è maggiore di quelli persi dal tuo nemico, significa che l'attacco della creatura ti ha causato dei gravi danni alla vista. La perdita di punti di Resistenza che subirai dopo il primo scontro è **permanente** (i punti di Resistenza non potranno essere recuperati con l'uso di pozioni, medicamenti ecc.).

Se vinci il combattimento, vai al **14**.

269

Il sergente ti strappa la medaglia di mano e la osserva attentamente con occhi bramosi. Poi muove lentamente il capo e si gira verso la truppa. "Agna tok!" urla. "Dok lug shad!"

Tiri un grosso sospiro di sollievo nel vedere che i soldati si fanno da parte. Poi salti in groppa al tuo destriero e lo inciti a passare il cancello. Ti ritrovi in una stradina buia, alla fine della quale c'è una tabella che indica la direzione per le due zone principali di Argazad: il porto e il deposito delle provviste.

Se vuoi dare un'occhiata al porto, vai al **295**.

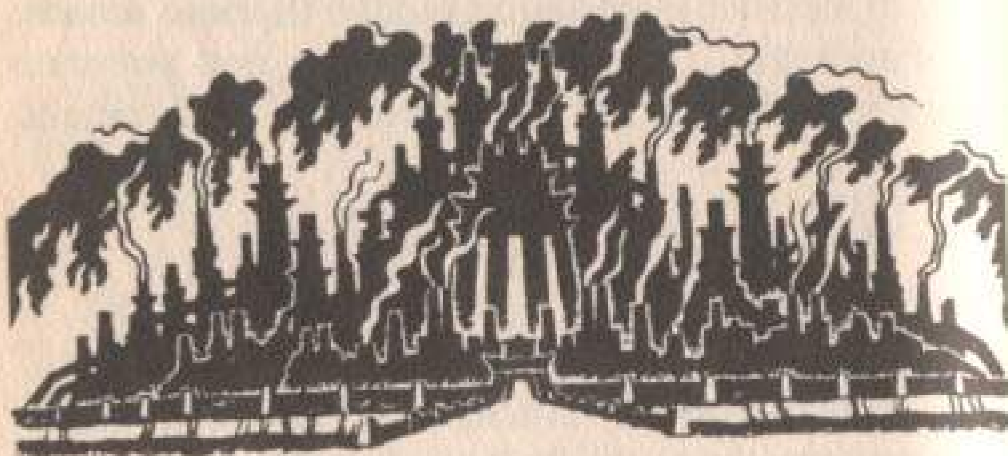
Se preferisci controllare il magazzino, vai al **328**.

270

Incocchi la freccia e prendi la mira contro l'enorme testa della bestia, che si sta agitando sopra il ponte distruggendo tutto ciò che trova davanti a sé. La sua pelle squamosa sembra una lastra d'acciaio e cerchi disperatamente un punto che possa essere vulnerabile a una freccia. Il cuore ti batte all'impazzata, il sudore freddo ti riga la fronte mentre lo Xargath, con le fauci spalancate, si scaglia dritto contro di te.

Se possiedi l'Arte Ramastan del Controllo Animale e della Divinazione, vai al **186**.

Se non possiedi entrambe queste Arti, vai al **12**.



271

Decidi di sostituire la tua tunica e il mantello con una divisa da guerra Drakkar. Travestito come uno di questi malvagi guerrieri, e con il volto coperto da una visiera, dovrebbe essere più facile entrare ad Argazad.

Dopo aver nascosto i cadaveri e aver messo al riparo il carro, sciogli le bestie da traino e le lasci libere nei dintorni. Uno dei cavalli dei Drakkar è ancora lì vicino, e cerchi di attirarlo verso di te usando del cibo che hai trovato sul retro del carro. Mentre mangia lo leghi a una roccia per tenerlo fermo, e perquisisci ancora una volta le casse in cerca di qualcosa che ti possa essere utile. Trovi i seguenti oggetti:

Spada
Ascia
Spadone
6 Frecce
Faretra
Pugnale
Mazza
400 Kika (equivalenti a 40 Corone d'Oro)

Se decidi di tenere qualcosa, ricordati di modificare opportunamente il Registro di Guerra.

Ora è troppo buio per proseguire, e così decidi di riposarti un po' e di cominciare il viaggio verso Argazad alle prime luci dell'alba. Sei affamato e devi consumare subito un Pasto o perderai 3 punti di Resistenza.

Per continuare, vai al **200**.

272

Il ponte è avvolto nel fumo, ma il suono di passi pesanti sulle lastre di acciaio ti avverte che un gruppo di marinai Drakkar si sta avvicinando, attirato dalle urla del loro compagno.

Guidato solo dall'istinto, afferri il basamento del cannone e lo giri, puntandolo verso il ponte. Una dozzina di marinai emerge dal fumo, e le loro facce si paraliz-

zano in una smorfia di terrore quando si trovano davanti alla bocca della loro pericolosissima arma. "A morte i Signori delle Tenebre!" gridi, e tiri la leva che aziona l'arma.

Vai al **285**.



273

I tuoi sensi ti avvertono che c'è qualcosa di vivo attaccato al soffitto della cabina, e che sta per caderti addosso.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi le Arti Ramas del Fiuto e dell'Interpretazione, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **59**.
Se va da 5 in poi, vai al **23**.

274

Salti giù dal ponte di poppa e atterri vicino alla scala. L'acqua sta entrando nell'*Intrepido* ad una velocità impressionante, facendo inclinare pericolosamente la nave.

"Abbandonare la nave!" urla Davan, e la sua voce profonda supera il frastuono della battaglia. Mentre ti passa vicino, seguito da due Kirlundiani, ti sprona a metterti in salvo prima che la nave affondi. Restare dove sei sarebbe un suicidio, e lo segui senza esitazione.

Vai al **110**.



275

La lama dorata sibila nell'aria e si conficca profondamente nella spalla del Signore delle Tenebre, facendone uscire un'ondata di liquido maleodorante. Kraagenskul lancia un urlo di agonia: gli hai mozzato di netto il braccio eppure è riuscito ugualmente a toccare quel liquido argentato. Dalla coppa si leva un suono sordo, che diventa più forte delle grida di dolore del Signore delle Tenebre, e una nebbia scintillante la circonda. A poco a poco la nebbia si dirada per lasciar apparire sulla superficie liquida l'orribile volto del Signore delle Tenebre Gnaag.

"Aki-amaz narg kog Argazad!" urla Kraagenskul, prima che tu riesca a dare un calcio alla colonna che regge la coppa e a distruggere così il comunicatore. Il Signore delle Tenebre si avventa su di te con la spada sguainata, ma riesci ad evitare con facilità il suo attacco. Poi ti chini a recuperare la Spada del Sole prima che possa colpirti una seconda volta.

Signore delle Tenebre Kraagenskul (ferito):
Combattività 36 Resistenza 38

Questo essere è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Psichico).

Se vinci il combattimento, vai al **318**.

276

La tua freccia trapassa il tentacolo e va a sbattere contro la parete opposta in un'esplosione di scintille. Il puzzo forte e metallico dell'ozono si diffonde nell'aria, e la creatura ritrae il membro ferito. Improvvisamente un'enorme sagoma emerge dal crepaccio ad una tale velocità che non riesci a distinguerne le fattezze. Con un lungo grido la creatura si lancia contro il tuo petto, colpendoti con il tentacolo ferito prima ancora che tu abbia il tempo di sfoderare un'arma e difenderti. Senti un'esplosione e subito un dolore insostenibile pervade il tuo braccio, lasciandolo intirizzito e senza sensi: perdi 3 punti di Resistenza. Stringendo i denti per il dolore, cerchi di afferrare un'arma, mentre la creatura si prepara ad attaccare ancora.

Ictakko (ferito):
Combattività 24 Resistenza 31

Vista la velocità del suo attacco e la ferita subita, non riesci a sfoderare un'arma fino all'inizio del terzo scontro del combattimento. A meno che tu non possegga l'Arte Ramastan della Difesa e abbia raggiunto il grado Ramas di Arcimaestro, perderai 1 punto in più di Resistenza ogni volta che l'Ictakko riuscirà ad infliggerti una ferita, a causa degli effetti paralizzanti del suo attacco elettrico.

Se vinci il combattimento, vai al **343**.

277

Ti tiri su fino al bordo della coffa, e scopri che la sentinella è rannicchiata sul fondo e sta tremando di paura. Sta farfugliando qualcosa, ma le sue parole si perdono nel frastuono della battaglia che impazza sotto di voi. Poi la nave rolla violentemente e ti aggrappi all'albero per non essere scaraventato in mare. Lo Xargath si è liberato la testa e sta creando scompiglio a bordo dell'*Intrepido*, colpendo la nave con i suoi artigli. L'enorme testa si solleva ancora una volta sollevando pezzi di legname, e si rivolge all'albero maestro. Con un fragore assordante lo spezza in due con un morso e nello stesso istante tu cadi sul ponte cosparso di macerie. Muori immediatamente.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.

278 *(fig. 16)*

Inserisci la chiave e la giri. La serratura scatta e la porta si apre in silenzio. Ciò che ti si presenta davanti agli occhi è davvero sorprendente. C'è una grande stanza dal soffitto alto, in cui sono allineati degli enormi serbatoi di vetro nei quali ribollono fumando



(fig. 16) Ci sono serbatoi e alambicchi ribollenti di liquidi magici

strani liquidi magici. Tubi contorti di vetro disegnano forme curiose, e collegano i vari recipienti permettendo ai liquidi di passare da un contenitore all'altro. L'aria è appesantita dal puzzo di acido e di sostanze chimiche, e le pareti sono completamente coperte da vasi chiusi e pieni di liquidi, polveri o gas coloratissimi.

Una curiosa asta a forma di freccia è tenuta sospesa, sopra un tavolo da lavoro, da un campo di energia elettrica il cui flusso si inarca tra due lastre verticali di metallo e fa brillare la freccia di una strana luce fosforescente. Dai un'occhiata da vicino e vedi che c'è una leva, che sporge dal banco, che regola il flusso d'energia. Poi dietro al tavolo noti un'altra porta.

Se vuoi esaminare da vicino l'asta, vai al **187**.
Se vuoi dar un'occhiata alla porta, vai al **54**.

279

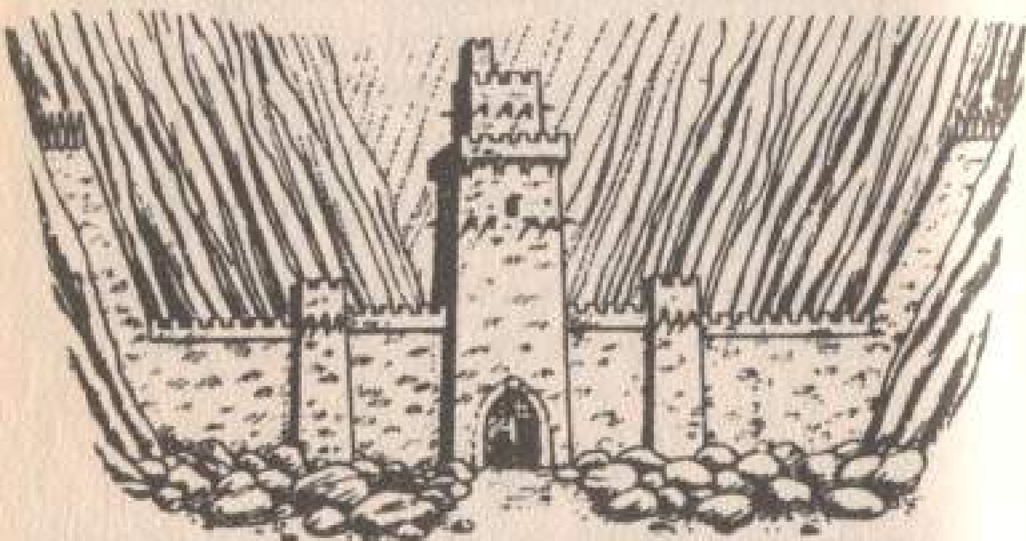
Ancora una volta la tua prontezza e il tuo istinto di sopravvivenza ti hanno salvato dalla morte. La squadra di Giak circonda il masso nei pressi del quale sei stato avvistato, ma non trova nessuno. In preda alla più totale frustrazione, per il modo in cui sei sfuggito loro di mano, i soldati frugano ogni roccia nelle vicinanze, imprecando e colpendo ogni cosa che si muove: in questa maniera fanno fuori tre granchi e un serpente di mare! Quando finalmente si arrendono all'idea che tu sia scappato, è troppo tardi per riacciuffarti. Ti sei già allontanato di qualche chilometro, proseguendo lungo la spiaggia verso nord.

Vai al **157**.

280

Continui di gran lena lungo la galleria, ansioso di mettere più terreno possibile fra te e i cadaveri dei nemici. Hai fatto meno di cento metri quando la galleria si biforca: un ramo continua a scendere, mentre l'altro sale ripido.

Se vuoi seguire il passaggio in discesa, vai al **116**.
Se decidi di affrontare la salita, vai al **316**.



281

Il tuo secco comando sembra proprio impressionare questo soldato Giak. China umilmente il capo e ti prega di seguirlo; si infila nella botola e quindi scende una scala che porta al cuore dell'edificio. Là, stipate su un'infinità di scaffali, ci sono cataste di cavi d'acciaio ordinatamente riposti, travi, bulloni di ferro e miriadi di altri oggetti destinati alla costruzione delle corazzate ancorate nel porto di Argazad.

Segui il Giak fuori dall'edificio attraverso un dedalo di stradine cosparse di spazzatura, passi vicino ad abitazioni diroccate e squallide capanne, fino ad arrivare ad una torre di ferro al centro della città. A differenza di tutti gli altri edifici, la torre sembra essere sfuggita agli effetti distruttivi di quest'atmosfera corrosiva: la superficie è liscia e priva di segni di rovina. Il Giak parla con un suo simile che sta di guardia all'entrata della torre e quello si fa immediatamente da parte, lasciandolo entrare al buio del pianoterra di quel tetro edificio.

Vai al **346**.

282

"Possiedi un'arma dagli immensi poteri, Lupo Solitario" ti dice Rimoah gettando lo sguardo sulla Spada del Sole appesa al tuo fianco. "Cerca di farne buon uso. Ora che possiedi la saggezza delle Pietre della Sapienza, scoprirai che delle nuove forze sono custodite nella sua lama dorata. È lei la rovina dei Signori delle Tenebre, lo strumento della loro morte. Ma proprio la natura di questi suoi poteri speciali può metterli in guardia e avvertirli della tua presenza, facendo scoprire loro la tua vera identità".

Così dicendo mette mano alla vita e ne slega una cintura di semplice cuoio con un fodero. "Ho preparato questa guaina con del materiale impregnato di korlinium. In questo modo i poteri della Spada del Sole saranno tenuti sotto controllo" ti dice, consegnandoti l'equipaggiamento. "Ricorda: sfoderare la Spada del Sole all'interno del Regno delle Tenebre sarà come accendere un faro che Gnaag e i suoi seguaci riusciranno di certo a vedere. Solo quando sarai vicinissimo a Gnaag tirerai fuori la tua arma, per sferrare il colpo che segnerà il suo destino".

Lasci lì il tuo vecchio fodero e prendi quello che ti ha procurato Rimoah, promettendogli di seguire il suo consiglio. (Segna il Fodero di Korlinium fra gli Oggetti Speciali del Registro di Guerra. Non occorre che cancelli un altro oggetto, anche se possiedi già il numero massimo consentito.)

Vai al **229**.

283

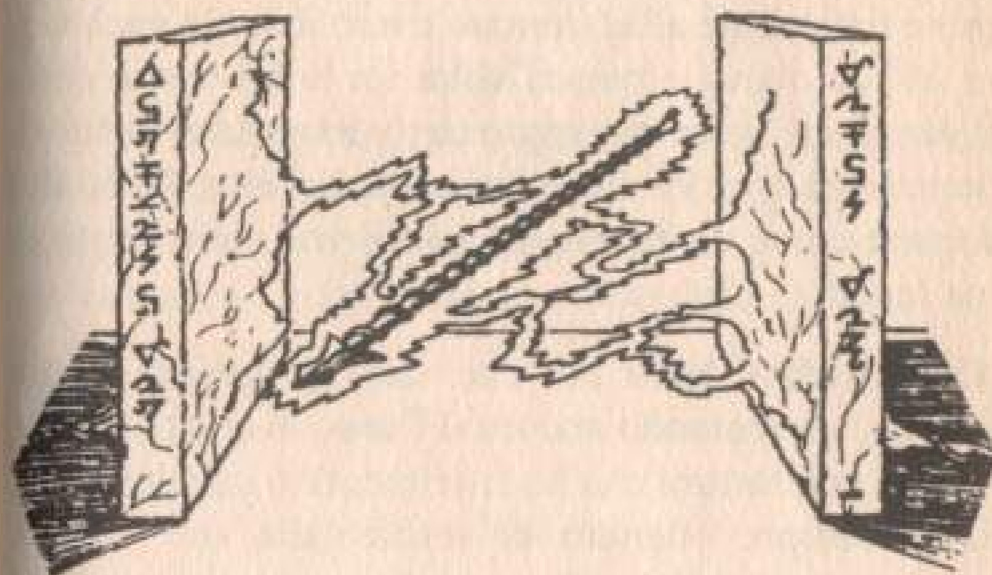
Nella luce scarlatta e tremolante dell'entrata di una torre, alla tua destra, vedi una fila di figure che indossano delle vesti rosse. Sono guidate da una creatura tozza, dalla pelle coriacea e dai minacciosi occhi chiari che roteano nelle orbite. La creatura emette un demoniaco ululato, indicandoti con la sua mano artigliata.

Se vuoi affrontare questa creatura e quelli che la seguono, vai al **104**.
Se preferisci evitarli, vai al **242**.

284

Aspetti con pazienza finché i Drakkar e i Giak si addormentano profondamente, poi lasci il tuo nascondiglio e scivoli via senza essere visto. Il tuo piano è di tendere un'imboscata al Drakkar che è stato sorpreso a barare, domani all'alba, quando tornerà ad Argazad da solo. Sostituendo la tua tunica e il tuo mantello con la sua armatura da guerra ti dovrebbe essere più facile entrare senza dar nell'occhio nella base navale, soprattutto se sarai a cavallo e avrai la faccia coperta da una di quelle strane visiere che indossano tutti i Drakkar. Tre chilometri più avanti, lungo il sentiero, trovi il luogo ideale per tendere un'imboscata: la pista rocciosa passa attraverso un gruppo di grosse pietre. Ti stendi là in attesa dell'alba e dell'arrivo della tua vittima. Mentre aspetti devi consumare un Pasto, o perderai 3 punti di Resistenza.

Per continuare, vai al **146**.



285

Senti un forte scoppio e un'ondata di calore che ti colpisce in pieno quando il cannone spara il suo proiettile contro i Drakkar che stanno avanzando. Il colpo apre un varco nelle loro file e va a conficcarsi nella timoniera con una violenza impressionante. Dal buco così creato esce una fiammata gialla che illumina i miseri resti di quelli che poco prima erano i marinai nemici. Poi il ponte si solleva da sotto i tuoi piedi. Il proiettile è penetrato nella stiva della corazzata, e in

un solo istante la nave è saltata in aria. L'ultima cosa che senti prima che l'oscurità ti tolga i sensi è un'accecante fiammata bianca e scarlatta.

Vai al **125**.

286

Mentre guardi gli uomini di Vassagonia che se ne vanno, ti avvicini a Kraagenskul e ti prepari a lanciargli un attacco a sorpresa. Dovrai usare tutta la tua velocità e astuzia se vorrai prenderlo impreparato. Dalla scala senti la porta d'acciaio chiudersi, e ti giri immediatamente ad affrontare il nemico. Ma anche lui ha un suo piano, e questa volta sei tu ad essere colto di sorpresa. Dalla sua mano parte un guizzo di fuoco elettrico blu che va a colpirti in pieno petto, facendoti tremare come un bambolotto infilzato sulla punta di una lancia.

"Ora mi dirai tutto ciò che sai!" grugnisce il tuo nemico, aumentando ancora il flusso di corrente elettrica. È una tortura che ha sperimentato infinite volte, ed ha sempre ottenuto la verità dalle sue vittime umane.

La tua pelle si arriccia e sei scosso da violenti brividi, eppure non senti dolore. Guardi in basso e vedi che il raggio d'energia è attirato dall'Amuleto Dorato che porti appeso al petto: i suoi poteri magici hanno neutralizzato la carica elettrica. Kraagenskul sente che c'è qualcosa che non va. Abbandona l'attacco e ti fissa con occhi pieni di timoroso sospetto. Fa qualche passo indietro, poi impreca in una strana lingua, e il suo grido echeggia come un tuono tra le pareti della stanza. Dalle sue dita esce della nebbia nera, formando un cono che cresce nel palmo ossuto della sua mano. Delle sagome indistinte si agitano al suo interno, poi si lanciano su di te: sei circondato dalle mortali Creature della Cripta.

Se possiedi la Spada del Sole di Sommerlund e vuoi usarla, vai al **57**.

Se possiedi il Pugnale di Vashna e vuoi usarlo, vai al **171**.

Se non possiedi nessuno di questi Oggetti Speciali, o decidi di non farne uso, vai al **109**.

287

La tua freccia va dritta a segno, colpendo la creatura alla testa e uccidendola all'istante. Le grida dei tuoi inseguitori si fanno sempre più forti, così rimetti in spalla l'arco e corri verso l'entrata della torre.

Vai al **308**.

288

Il pesante boma ti colpisce alla spalla, facendoti perdere l'equilibrio e cadere in ginocchio: perdi 2 punti di Resistenza. La ferita non ti permette di agire con rapidità quando le vele incendiate ti cadono addosso, e in pochi secondi le fiamme e il fumo ti avvolgono completamente. Istintivamente lotti per liberarti, ma improvvisamente realizzi che i tuoi vestiti non hanno preso fuoco e che le fiamme che ti lambiscono le mani e il volto non ti danno alcun dolore. Senza alcuna fretta ti togli di dosso le vele e ti tiri su.

Vai al **101**.

289

Stai combattendo con un Vladoka ferito, una guardia scelta del tempio dei Nadziranim. Nonostante la sua ferita non puoi evitare il combattimento e devi lottare all'ultimo sangue.

Vladoka (ferito):
Combattività 22 Resistenza 25

Grazie ai poteri della sua arma questo abitante di Helgedad è immune allo Psicolaser e al Raggio Psichico.

Se vinci, vai al **308**.

290

Il Sergente cade senza vita sul ponte e, per alcuni momenti, i soldati che stavano combattendo al suo fianco guardano increduli il suo cadavere. Per sei anni li aveva guidati alla gloria, assicurando con la sua abilità le loro vittorie in battaglia, e ora è morto, ucciso da uno di Sommerlund. Approfittando del loro momento di stupore, ti fai strada su per una scala e cerchi di raggiungere il timone. Sei giunto a pochi passi dalla tua meta, quando Davan urla: "C'è un arciere sopra di te!"

Guardi in alto fra il sartiame e un nodo di paura ti attanaglia il cuore quando vedi il viso di un marinaio Drakkar. Con una mano regge un arco, e con l'altra sta incoccando una freccia che fa partire subito dopo accompagnandola con un'orrenda bestemmia.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto aggiungi 2 al numero uscito. Se hai completato il Cerchio di Sapienza dello Spirito, aggiungi 3 a quel numero.

Se il totale va da 0 a 3, vai al **122**.
Se va da 4 a 7, vai al **53**.
Se va da 8 in poi, vai al **321**.

291

"Gaz dik!" ruggisce la guardia, e mette mano alla sua larga spada. Usando la sua sonda psichica, quella strana scatola di cristallo che ha tirato fuori dalla borsa, ha capito che hai intenzione di distruggere il Trasfusore e di uccidere il Signore delle Tenebre Gnaag. Immediatamente le due guardie passano all'azione, costringendoti a ritirarti lungo il corridoio mentre cerchi di sfoderare un'arma.

Guardie del Settore Imperiale:
Combattività 30 Resistenza 38

Queste guardie sono immuni allo Psicolaser, ma non al Raggio Psichico.

Se possiedi la Spada del Sole di Sommerlund, e vuoi sfoderarla, vai al **208**.
Se vinci e il combattimento non dura più di cinque scontri, vai al **95**.
Se vinci, e il combattimento dura più di cinque scontri, vai al **199**.

292

La velocità e la ferocia del tuo attacco colgono di sorpresa i cannonieri Drakkar. Cercano freneticamente di sfoderare le loro daghe, mentre balzi su di loro e sferri il tuo primo colpo.

Cannonieri Drakkar:
Combattività 21 Resistenza 30

Grazie alla velocità del tuo attacco, ignora i punti di Resistenza che perderai nei primi due scontri del combattimento.

Se vinci, vai al **272**.



293

"Stai in guardia ad ogni istante" ti dice solennemente. "Anche le più stupide creature di Helgedad sono di una razza molto pericolosa, sempre preoccupate per i loro complessi intrighi politici. Dovrai esser doppiamente astuto se non vorrai cadere vittima delle loro macchinazioni. La veste che indossi ti fa sembrare uno dei seguaci del Signore delle Tenebre Ghanesh. In questo momento egli è molto lontano, alla guida della sua armata, nella lontana Lencia, ma la sua assenza non ti sarà di alcun vantaggio. Evita tutti quelli che indossano delle vesti verdi e scarlatte, perché sono seguaci di Xog e Taktaal, i peggiori rivali di Ghanesh. Ma soprattutto evita chiunque indossi una veste grigia, come quella che indossi tu, perché conoscono quelli della loro setta e capirebbero subito che ti sei travestito".

Attraversa la stanza e prende uno strano oggetto con il quale è in grado di stabilire l'ora esatta. "Vieni, seguimi. Ora saprai come rompere le difese di Helgedad".

Vai al **260**.

294

I Kirlundiani chiudono la breccia e i Drakkar vengono presto respinti, permettendo così ai tuoi di riprendere fiato e di soccorrere i feriti. Ma quell'attimo di riposo dura poco: i nemici sono alla carica ancora una volta, e con ancora maggiore determinazione e violenza. Il frastuono della battaglia è portato via dal vento, che sta aumentando sempre di più e fa rollare con violenza la nave.

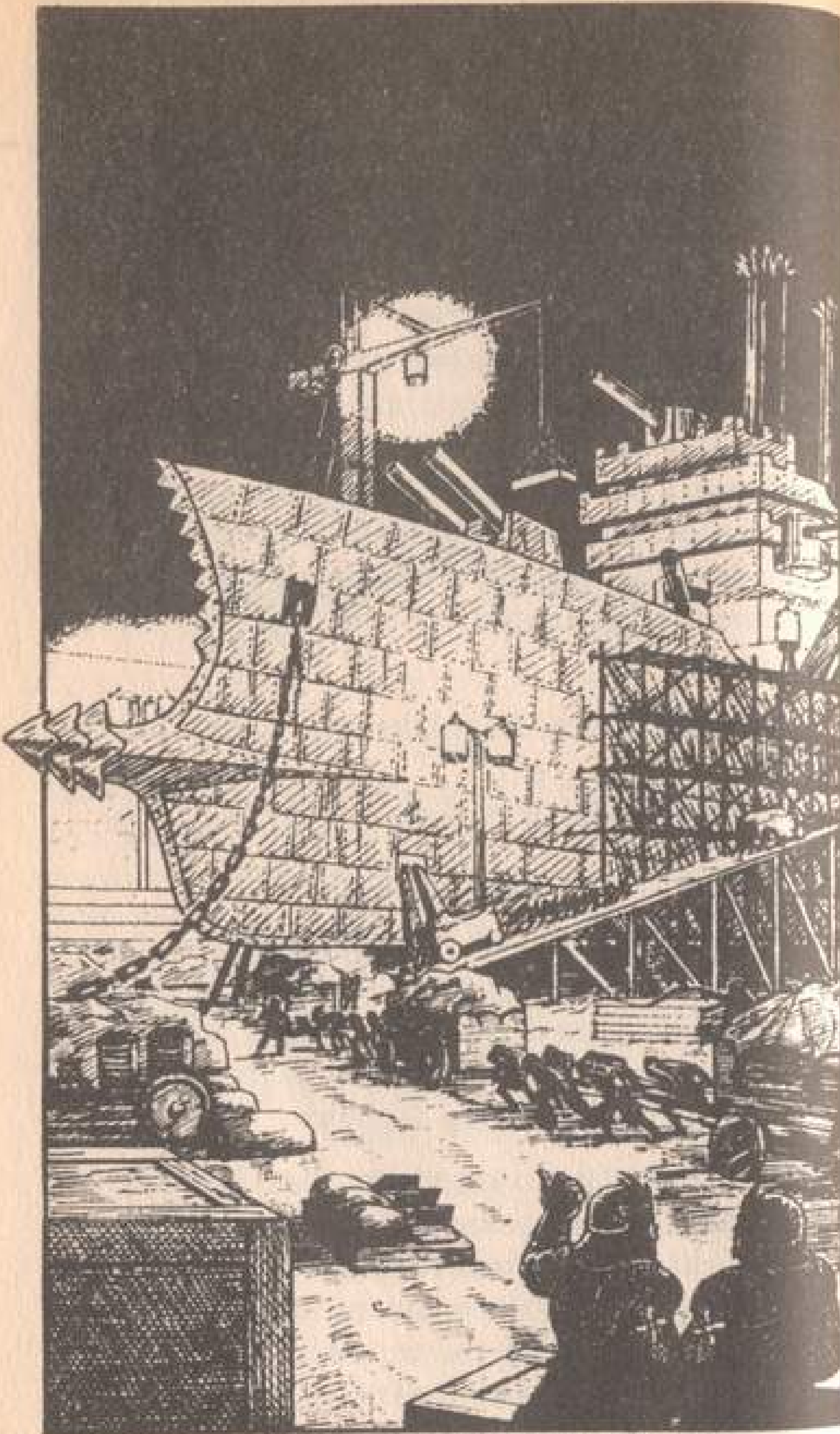
Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione, vai all'**89**.

Se non possiedi quest'Arte, vai al **172**.

295 *(fig. 17)*

Il porto è animato da una frenetica attività. Un'intera armata di schiavi e di guardie Drakkar è al lavoro al servizio della flotta di corazzate; le loro lanterne brillano fra gli scuri pontili mentre si danno da fare per preparare le navi in assetto di guerra.

Nella piazza del porto superi una fila di carri, carichi di pesanti macchinari, che stanno aspettando di entrare nell'arsenale. Là, illuminata dal bagliore di enormi lampade a olio, c'è la più grande nave che tu abbia mai visto: è una poderosa corazzata piena di armi spaventose. Ti fermi a guardare questo terrificante vascello e a sentire due operai Drakkar che parlano del loro



(fig. 17) Stanno costruendo una gigantesca corazzata

lavoro. Il sangue ti si gela nelle vene quando senti uno dei due raccontare il motivo per cui questo bestione è stato costruito. Sarà usato per distruggere Holmgard, la capitale del tuo paese.

Se vuoi entrare nell'arsenale e tentare di sabotare l'enorme corazzata, vai al **76**.

Se decidi di continuare a cercare qualche mezzo di trasporto che ti porti ad Aarnak, vai al **97**.

296

Meno di un miglio più avanti, sulla spiaggia, vedi qualcosa che si muove nell'ombra. Usi la tua abilità Ramas per intensificare la vista e riesci a scorgere una pattuglia di Giak che sta cercando i superstiti della battaglia. Con delle barelle portano i loro compagni feriti all'accampamento che si trova appollaiato su una collina più in alto, mentre colpiscono ripetutamente con le lance i superstiti dell'equipaggio dell'*Intrepido*, dandoli in pasto ai pescecani. Messo così in guardia cerchi di allontanarti da quella pattuglia, desideroso di evitare quell'incontro davvero poco invitante.

Vai al **174**.

297

Dopo esserti assicurato che qui non c'è nulla di utile, decidi di proseguire verso il centro di Aarnak. Il cammino ti porta in un dedalo di stradine coperte di spazzatura, affiancate da abitazioni diroccate e squallide capanne. Orde di schiavi vanno e vengono con la schiena piegata da anni di pesanti fatiche. Giri un

angolo e ti trovi di fronte ad una processione di queste tristi creature, guidate da una squadra di Giak.

Il capo, un tozzo sergente Giak che indossa una pelle di lupo selvatico, ti ordina di fermarti. I Drakkar non visitano spesso Aarnak, vista l'atmosfera pestilenziale poco adatta alla costituzione umana, e vedendoti camminare per le vie della città senza scorta e con l'armatura Drakkar, il sergente si è insospettito. Continui a camminare, ma immediatamente quello solleva la mano artigliata: è il segnale per la sua squadra di avanzare e circondarti. Ti giri per correre via, ma quando vedi che tutti i soldati Giak sono armati di archi decidi di ricorrere ad un'altra tattica. Senza dar segno di paura chiedi al sergente di portarti dal Capo degli Schiavi, e con tuo grande sollievo egli acconsente immediatamente.

Il sergente e un pugno dei suoi uomini ti portano verso il centro della città, fino a una torre solitaria che si alza al centro di una piazza. È un edificio curioso, molto alto e senza il minimo segno di rovina. Il sergente parla con una guardia che sorveglia l'entrata della torre e immediatamente quella si fa da parte, permettendoti di entrare nel buio del primo piano di quello strano edificio.

Vai al **346**.

298

La tua abilità Ramas ti permette di capire che la creatura dietro la porta della tua cabina possiede dei poteri magici. Senti anche che in questo momento sta emanando una carica negativa.

Se vuoi aprire la porta della cabina, vai all' **85**.
Se decidi di non farlo, vai al **144**.

299

Sferri il colpo mortale squarciando la grossa gola della bestia, che si alza tremando mentre i suoi occhi verdi roteano selvaggiamente nelle orbite. Poi l'animale prorompe in un terrificante urlo che diventa sempre più forte finché, con un tonfo potente, lo Xargath cade all'indietro nel mare coperto di nebbia.

Vai al **217**.

300

Giunge l'alba, e la sua fioca luce illumina appena i banchi di nuvole grigie sospese sopra questa terra desolata. La pioggia è cessata, ma il vento gelido soffia ancora e la brina del mattino imbianca il suolo roccioso. Controlli l'equipaggiamento e fai l'inventario delle provviste prima di metterti in cammino verso una fila distante di colline. Sei consapevole che la luce dell'alba ha aumentato le probabilità che una pattuglia di Giak ti scopra se rimani a lungo in un posto, specialmente così vicino alla spiaggia.

È quasi mezzogiorno quando raggiungi la cima delle alture e osservi la vallata che si apre sotto di te. È un paesaggio desolato, pieno di fosse, di spaccature e di massi. Un sentiero appena accennato e coperto di impronte segue il corso di un fiume verso la sorgente, nel cuore di una svettante catena montuosa che domina l'orizzonte. Usando la mappa e la tua capacità d'orientamento Ramas, deduci che quelle montagne sono le vette nord-occidentali dei Monti Durncrag.

Dietro si apre il Golfo di Helgenag, dove si trova la base navale di Argazad. Una forte sensazione di paura ti prende quando capisci che più di 300 chilometri di territorio ostile ti separano da Aarnak, la fortezza dove devi incontrare il Capo degli Schiavi. Guardi in silenzio quelle imponenti montagne e ti spremi le meningi per trovare una soluzione. Dopo parecchio tempo riesci a formulare un nuovo piano d'azione.

Vai al **196**.

301

Dopo aver perlustrato dall'alto la città individui due punti adatti all'atterraggio. Uno è una spianata di terreno vicina a una fonderia; l'altro è il tetto a terrazza di un edificio situato sulla sponda dell'estuario.

Se vuoi atterrare vicino alla fonderia, vai al **162**.

Se decidi di far atterrare lo Zaldan sul tetto di quell'edificio, vai al **221**.

302

Tiri fuori di tasca il seme e lo lanci nel buio: va a colpire l'acciaio ed esplode con un bagliore accecante, illuminando per un istante i volti atterriti dei marinai Drakkar. Sono molto numerosi, ma quell'esplosione ti dà dei secondi preziosi nei quali riesci a scappare sul ponte superiore.

Vai al **169**.

303

Più avanti, nella galleria, c'è una caverna completamente vuota, fatta eccezione per un gruppo di rumorosi pipistrelli appesi alle stalattiti del soffitto. Al tuo avvicinarsi le bestie sono prese dal panico. Cominciano a girare intorno alle pareti di roccia prima di lanciarsi nel buio di un crepaccio che si apre nel terreno. L'unica uscita, a parte la galleria da cui sei giunto, è un passaggio dall'altra parte del crepaccio. Da quell'abisso nero si alza dell'aria maleodorante che ti ricorda il lezzo della carne in putrefazione.

Se hai completato il Cerchio di Sapienza dello Spirito e anche quello del Sole, vai al **315**.

Se vuoi avvicinarti al crepaccio e cercare un modo per passare dall'altra parte, vai al **44**.

Se decidi di abbandonare quella caverna per tentare di tornare alla postazione dei Giak, vai al **206**.



304

Ti schiacci fra i massi e ascolti il cigolio delle ruote del carro sul terreno. Il rumore si fa sempre più vicino, poi la voce di un Drakkar esclama: "Koga! Okim dag nadulheza!" Il rumore cessa di colpo. Tendi le orecchie per cercare di capire cosa stanno facendo, ma tutto ciò che riesci a sentire sono delle voci attutite e il tintinnio dei finimenti. Quindi la scorta Drakkar lascia il sentiero e smonta da cavallo vicino al luogo

in cui ti nascondi. Il tuo battito cardiaco accelera quando capisci che hanno intenzione di accamparsi qui per la notte.

Fortunatamente, dal momento che si trovano nel loro territorio, i Drakkar non si preoccupano di perlustrare i dintorni e nessuno si accorge della tua presenza. Ascolti con attenzione la loro conversazione, ma non scopri nulla di utile, tranne il fatto che vengono da Argazad e sono diretti alla postazione all'imbocco del Passo Durncrag. Dopo aver mangiato si mettono a giocare d'azzardo. Passano pochi minuti e il gruppo accusa uno di loro di aver barato. Si scatena una lite furibonda e solo l'arrivo di un sergente impedisce uno spargimento di sangue. Il sergente trova un mazzo di carte nascosto nella manica del Drakkar accusato e, smascherato l'inganno, gli ordina di tornare ad Argazad alle prime luci dell'alba. Il gioco finisce e mentre i Drakkar si mettono a dormire, nella tua mente prende forma un piano che ti permetterà di viaggiare indisturbato attraverso queste terre nemiche e di entrare ad Argazad con più facilità.

Vai al **284**.

305

L'acqua comincia a ribollire all'arrivo di un branco di pesci luccicanti che nuotano attorno all'*Intrepido*. Sono stati attirati dal calore dello scafo, e mentre osservi il loro andirivieni deduci che ci devono essere centinaia di migliaia di pesci sotto di voi. Continui a guardarli affascinato, finché ti viene in mente una cosa che hai imparato quando eri un novizio al monastero Ramas, qualcosa che ti fa scendere un brivido premonitore lungo la schiena.

Le leggende dei mari del nord raccontano dello Xargath, un terribile rettile gigante che abita nelle scure profondità del Mare di Kaltenland. Una volta, centinaia di anni or sono, i pescatori di Sommerlund navigavano in queste acque e prosperavano con i frutti delle loro fatiche: la pesca era abbondante e i mercati di Sommerlund e di Durenor pagavano fior di quattrini per quell'ottimo pesce. Il commercio continuò a fiorire fin quando apparve lo Xargath, che cominciò ad attaccare le loro imbarcazioni. I suoi assalti erano così devastanti, e le descrizioni che i fortunati superstiti facevano di quel gigante così terrificanti, che la pesca in queste acque fu abbandonata e mai più ripresa.

Un branco di pesci grande come quello che sta circondando l'*Intrepido* attirerà di sicuro uno Xargath affamato. Ti giri per avvisare il capitano del pericolo a cui si trova esposta la nave, quando improvvisamente il branco se ne va e le acque tornano tranquille.

Vai al **60**.



306

Quando sferri il colpo finale la creatura scompare senza lasciare alcuna traccia di sé. Gnaag ruggisce di rabbia e si avventa verso il Trasfusore, nel tentativo disperato di richiamare alla Città Nera gli altri Signori delle Tenebre. Gli blocchi la strada e senti una forza

potente, quasi una fredda scarica elettrica, che passa tra di voi. Con un urlo disumano il Signore delle Tenebre Gnaag sfodera la sua spada, il Nadazgada, e si prepara a sfidarti in una battaglia che determinerà il destino del Magnamund.

Se possiedi la Spada del Sole di Sommerlund, vai al **214**.

Se possiedi il Pugnale di Vashna o l'Helshezag (la spada del Signore delle Tenebre Kraagenskul) e vuoi farne uso, vai all'**88**.

Se non possiedi nessuno di questi Oggetti Speciali, vai al **3**.



307

La fatica ha intontito i tuoi sensi, e tenere gli occhi aperti è davvero un'impresa difficile; così, usando lo zaino come cuscino, ti stendi a terra e sprofondi subito in un sonno pesante. Ti sembra di aver appena chiuso gli occhi quando uno strano rumore ti sveglia.

All'entrata della caverna vedi, illuminata dal bagliore dei lampi, la sagoma di una grossa creatura dai gialli occhi felini. La bestia emette un grugnito famelico e balza sul tuo corpo disteso sperando di schiacciarti sotto il suo notevole peso. Ma i tuoi riflessi ti salvano: rotoli di fianco e ti rialzi in piedi proprio nel momento in cui la bestia tocca terra, facendo scuotere le pareti della caverna. Ben presto l'animale si riprende e ci prova ancora, spalancando la sua bocca pelosa e senza labbra.

Egorgh:

Combattività 25 Resistenza 34

A causa della velocità del suo attacco non sei in grado di fare uso dell'arco. Questa creatura è particolarmente sensibile all'attacco psichico: raddoppia tutti i punti di cui normalmente disponi, nel caso tu faccia ricorso allo Psicolaser o al Raggio Psichico durante questo combattimento.

Se vinci, vai al **153**.

308

Ti chini sopra il cadavere della guardia e perquisisci in fretta le tasche della sua veste. Trovi due oggetti: una Chiave Nera e un Cubo Nero.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione, vai al **179**.

Se non possiedi quest'Arte puoi comunque prendere uno o entrambi gli oggetti, oppure lasciarli dove sono, andando al **263**.

309

Giri il timone verso tribordo, e preghi che il vento gonfi le vele e faccia allontanare la nave dalla prima corazzata nemica. Guardi con preoccupazione la se-

conda corazzata che sbuffa verso poppa procedendo a velocità costante, e noti che sul ponte sono ammassate truppe pronte all'arrembaggio. Sulle prime la vostra nave risponde alla manovra e la senti scivolare via sull'acqua, ma è una fuga molto breve: i Drakkar l'hanno arpionata con corde e uncini, e non è più possibile liberarla.

Con un rumore assordante la seconda corazzata sperona la fiancata dell'*Intrepido* e tutti a bordo cadono a terra. Stai rotolando sul ponte mentre lo scafo nemico penetra profondamente nel legno della nave, demolendo il timone e una gran parte della poppa. L'acqua gelida penetra nella stiva e la nave comincia ad affondare.

"Darg ash ruzzar!" urlano i nemici che si lanciano all'arrembaggio, accalcandosi nella foga di dar inizio alla battaglia. Il loro capo, un bruto armato di pugnale e scimitarra, è il primo ad apparire sul parapetto. Si è lasciato cadere sul ponte e sta correndo contro di te pronto a colpirti, mentre i suoi occhi brillano assetati di sangue.

Se hai un Arco e vuoi usarlo, vai al **77**.
Se possiedi la Spada del Sole di Sommerlund, e vuoi usarla, vai al **128**.
Se decidi di sfoderare un'altra arma e di prepararti a ricevere l'attacco, vai al **213**.

310

Il Cavaliere della Morte, la cui sagoma si staglia nettamente contro le luci del porto, è un bersaglio molto facile. In silenzio incocchi una freccia e la mandi a conficcarsi profondamente fra le lastre di acciaio nero che gli coprono la schiena. Il guerriero barcolla, poi cade a terra vicino al parapetto. Una rapida perquisizione del suo cadavere ti fa trovare i seguenti oggetti:

Spada
Ascia
60 Kika (equivalenti a 6 Corone d'Oro)
Bottiglia di vino
Borsello di tabacco
Pipa
Chiave di ferro
Cibo per 1 pasto

Se vuoi tenerti qualcosa, ricordati di correggere il Registro di Guerra.

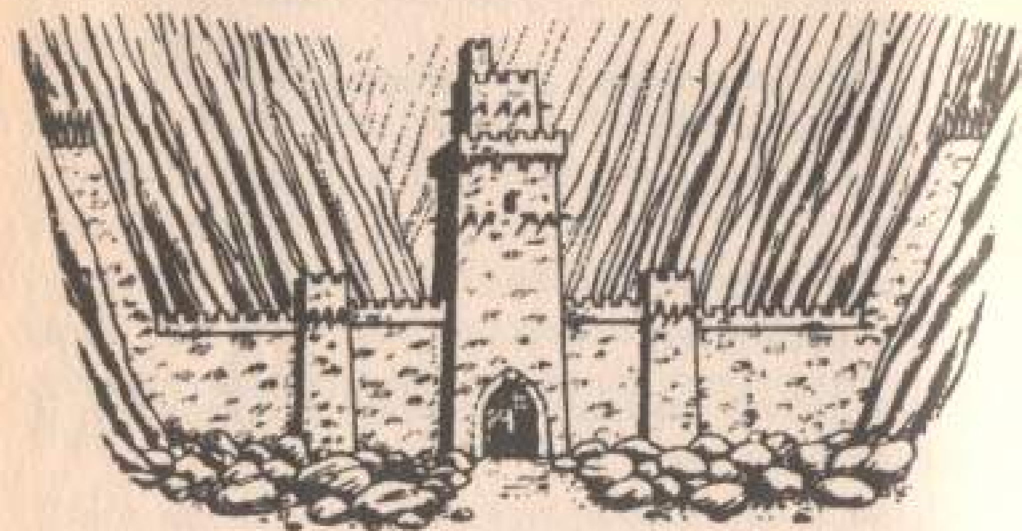
Per continuare vai al **257**.

311

Per tre volte colpisci e per tre volte il cuore di un Giak batte per l'ultima volta. Poi, senza neanche fermarti a riprendere fiato, ti incammini sul sentiero e cominci la ripida salita verso la cima della collina. Furiose grida di rabbia e orrende imprecazioni mettono in allarme un'altra pattuglia di Giak, che scopre la tua presenza sulla collina. Si piazzano alla fine del sentiero e aspettano il tuo arrivo, pronti a catturarti e a farti fuori. Senti il pericolo e alla prima occasione abbandoni quell'impervio sentiero. Aspetti che gli inseguitori ti superino, poi torni a grandi passi verso la spiaggia. Quando i Giak capiscono che non sei più sulla

collina è troppo tardi: sei già sulla spiaggia, un chilometro più a nord.

Vai al **157**.



312

Ancora tremante per la paura, esamini da vicino l'orrendo corpo di questa creatura, usando la punta dell'arma per sollevare i vari strati di carne grigia e gommosa. Ha due file di denti simili a quelli di un serpente, dai quali esce un liquido giallastro e appiccicoso. I tuoi sensi ti dicono che si tratta di un potente veleno capace di uccidere una vittima in pochi secondi. Chiunque abbia messo questo Plaak nella tua cabina ha tentato di assassinarti.

Spingi i resti della creatura sotto la cuccetta, e mentre ti rialzi senti un fischio forte e intermittente che proviene dal ponte superiore: è il segnale che Helgedad è stata avvistata dalla sentinella. Con il cuore che batte al pensiero di vedere per la prima volta la più grande fortezza dei Signori delle Tenebre, esci dalla cabina e sali di sopra.

Vai al **326**.

313

La freccia colpisce l'orecchio della creatura, ma non riesce a penetrare nel canale auricolare. Viene deviata da una fila di scaglie ossee e cade in mare. Imprecando contro la mala sorte, metti mano ad un'altra arma mentre lo Xargath continua ad avanzare con le fauci spalancate e pronte ad ingoiarti in un sol boccone.

Vai al **344**.

314

Il Cavaliere della Morte ha una fama di crudeltà che compete solo con la sua avida cupidigia. È abituato ad essere obbedito alla lettera dalle sue truppe, e il tuo rifiuto di rispondere lo insospettisce. Con piglio arrogante ti si avvicina e ripete l'ordine, e la sua mano va a toccare la frusta che porta legata al fianco. È troppo tardi per cercare di scappare, ma la paura di ciò che potrebbe accadere serve ad affinare il tuo istinto di sopravvivenza. Mentre lo fissi negli occhi crudeli capisci che non tutto è perduto: forse ti lascerà passare se gli offrirai una bella somma di denaro.

Se possiedi delle Kika e vuoi corrompere il sergente, vai al **202**.

Se possiedi delle Corone d'Oro e vuoi offrirgliele per corromperlo, vai al **126**.

Se possiedi un Medaglione e vuoi tentare di corromperlo con quello, vai al **269**.

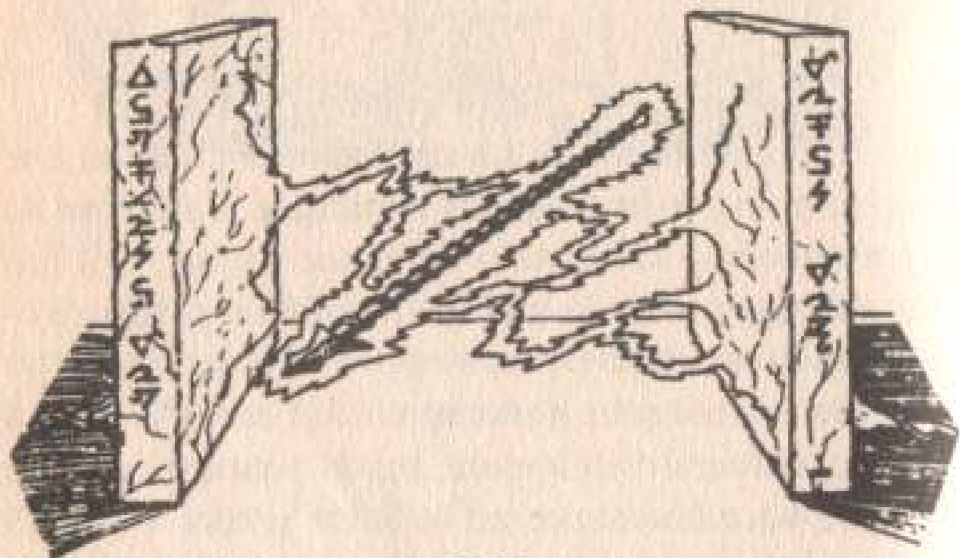
315

I tuoi sensi molto sviluppati si accorgono che qualcosa sta salendo dalle profondità del crepaccio, qualcosa di enorme, affamato e ostile.

Se hai un Arco e vuoi puntarlo nel crepaccio, vai al **103**.

Se vuoi sfoderare un'altra arma e prepararti a difenderti, vai al **226**.

Se decidi di scappare dalla caverna finché sei in tempo, vai al **206**.



316

Il passaggio porta ad una scala che sale in superficie. La imbocchi ed esci in una piazza buia, circondata da quattro alte torri.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione e hai raggiunto il grado di Arcimaestro, vai al **124**.

Se non possiedi quest'Arte, o devi ancora raggiungere questo grado dell'addestramento Ramas, vai al **283**.

317

Perquisisci in fretta i cadaveri dei Drakkar. Trovi i seguenti oggetti, che forse ti potrebbero essere utili nel corso della tua missione:

3 Spade (Armi)
2 Asce (Armi)
2 Pugnali (Armi)
1 Arco (Armi)
4 Frecce (Armi)
1 Corda (Oggetti dello Zaino)
1 Borsello di erbe (Oggetti dello Zaino)

Mentre perquisisci il corpo dell'ufficiale, scopri che sotto la giubba di cuoio indossa una cotta di maglia fatta di uno strano metallo bluastro, che emana una forte carica magica.

Se vuoi prendere questa cotta di maglia magica, vai al **63**.

Se decidi di lasciarla dov'è, vai al **188**.

318

Nell'istante in cui sferri il colpo mortale, Kraagenskul lancia un ululato così forte da far tremare l'edificio fin dalle fondamenta, un urlo che esprime tutta la sua disperazione per l'eterna dannazione che lo attende. Mentre cade a terra la sua figura avvizzita svanisce davanti ai tuoi occhi. La veste grigia e lacera, e la spada nera sono tutto ciò che rimane di lui.

Lasci in fretta la stanza per una scala che porta al tetto. Lo Zaldan, il destriero alato di proprietà di Kraagenskul, annusa l'aria e si agita nervosamente. Sente che

sei un nemico naturale ed è deciso a resistere al tuo tentativo di sottometterlo. Più di un'ora passa prima che tu riesca ad avere il controllo di quella creatura e a salire in sella senza che l'animale cerchi di colpirti con i suoi grossi artigli ricurvi. Tiri le redini e inciti l'animale a prendere il volo, ansioso di lasciare questo diabolico luogo; ma ti sei appena staccato dal tetto che vieni circondato da uno squadrone di Kraan in picchiata nel cielo buio della notte. Si sono messi in volo da Kaag, una fortezza a sud del Regno delle Tenebre, dopo essere stati avvertiti dal Signore delle Tenebre Gnaag della tua presenza in questo luogo. Combatti valorosamente per restare in vita, ma il numero dei nemici è troppo grande. I Kraan riescono a farti cadere di sella e vai a maciullarti sul duro terreno del porto di Argazad.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.

319

I tuoi riflessi Ramas ti salvano da quella lama rotante, che si inarca sopra di te e va a colpire il fianco del cannone creando una serie di scintille prima di cadere in mare.

Guidato dall'istinto afferri il basamento del cannone e lo giri contro i marinai Drakkar che stanno sopraggiungendo. I loro volti si bloccano in una smorfia di terrore quando si trovano davanti la bocca della loro formidabile macchina di morte. "A morte i Signori delle Tenebre!" urli, e tiri la leva che aziona l'arma.

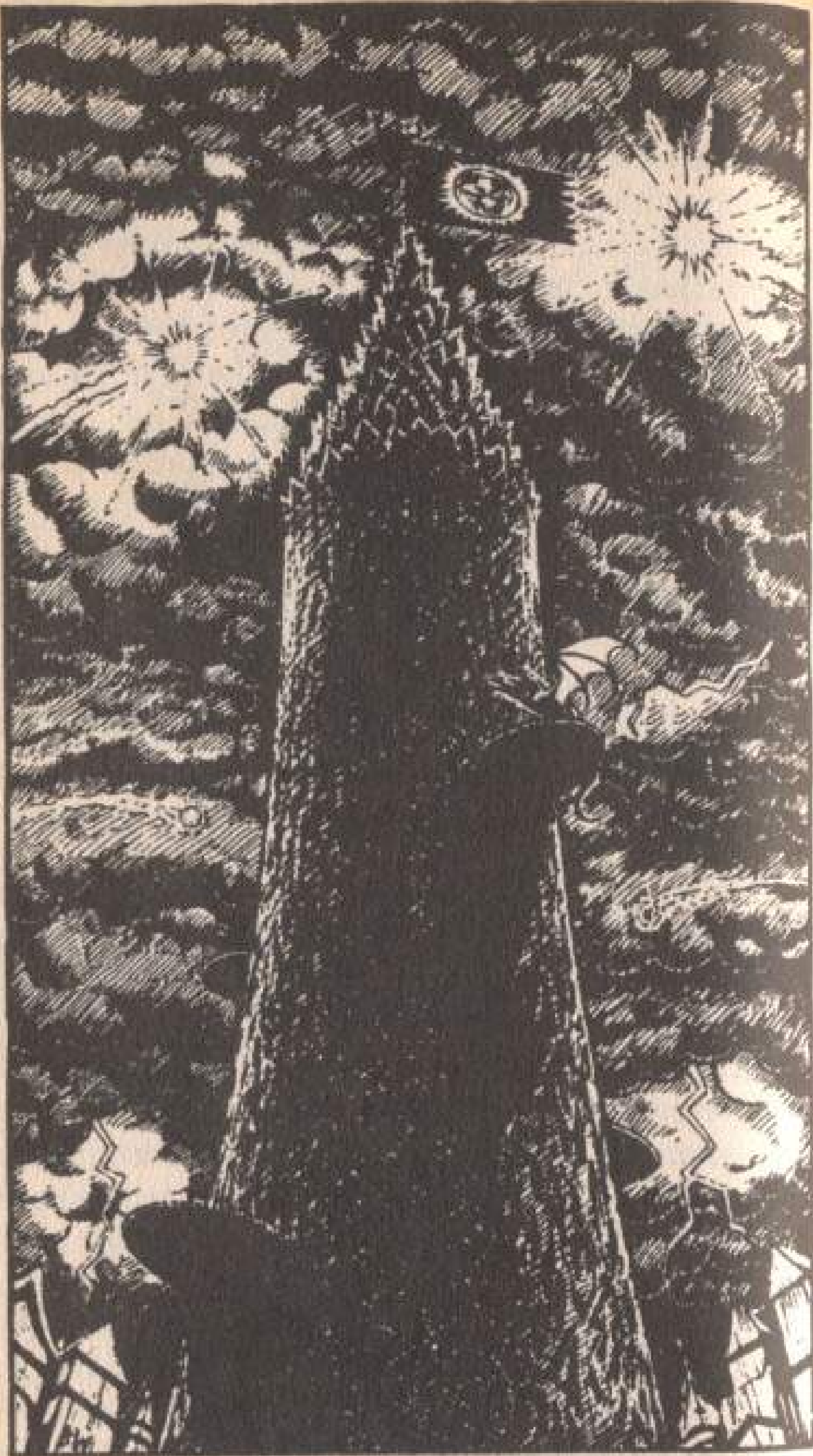
Vai al **285**.

320 *(fig. 18)*

Entri nell'armeria e passi davanti ad un vero arsenale di diabolici marchingegni, destinati al fronte per accelerare la conquista del Magnamund da parte di Gnaag. Un passaggio nella parte opposta della sala ti porta in un'altra stanza, dove i maghi Nadziranim sono intenti a sperimentare un nuovo tipo di arma psichica su un gruppo di schiavi dalla pelle grigia, probabilmente dei Grolth provenienti dalle paludi di Tadatizaga. Le loro pietose urla d'agonia ti gelano il sangue nelle vene, ma non osi intervenire per timore di compromettere la tua missione. Sali di corsa una scala, che emerge ai piedi di una mostruosa torre nera come la morte: due palle infuocate esplodono tra le nuvole nere, e grazie a quel bagliore riesci a vedere un'enorme bandiera di metallo che sventola sulla guglia di cristallo della torre. Sulla bandiera c'è l'emblema del Signore delle Tenebre Gnaag, e capisci subito di aver finalmente trovato ciò che stavi cercando: la Torre dei Dannati.

Mentre lo sguardo scende lungo la torre noti una larga piattaforma ovale che sporge dalla parete d'acciaio nero, e sulla quale è appollaiato uno Zaldan Imperiale simile a quello che ti ha portato ad Aarnak. Anch'esso porta l'emblema di Gnaag inciso sulla pelle spessa. La sua presenza sta a significare che il padrone è qui, e mentre attraversi il cortile e cammini verso la porta della torre i tuoi nervi si tendono al pensiero di ciò che ti aspetta là dentro.

Mentre sali la ripida scala che conduce all'entrata la porta si apre, e davanti ai tuoi occhi compare la sagoma di una guardia che si staglia sullo sfondo illuminato da un fuoco scarlatto. Nella mano artigliata tiene



(fig. 18) Finalmente hai raggiunto la meta: la Torre dei Dannati

strette alcune schegge di cristallo, ciascuna di un colore diverso, e quando raggiungi la cima della scala ne estrae una grigia e te la punta contro il viso. "Dimmi chi sei, seguace di Ghanesh!" ti ordina, "oppure vattene dalla Torre dei Dannati!"

Senti che la guardia non sospetta che tu sia un impostore: sta semplicemente ripetendo un normale controllo, come fa per tutti quelli che visitano la torre. Se sei giunto fino a questo punto del Settore Imperiale significa che hai già passato numerosi posti di controllo, e la guardia non ti considera una minaccia per la sicurezza del suo padrone. Per ottenere il permesso di entrare devi dichiarare il nome del Liganim di cui indossi i panni come travestimento.

Se vuoi dire che ti chiami Cagath, vai al **138**.
Se vuoi dire che ti chiami Morgath, vai al **19**.

321

Ti giri di fianco, e la freccia si conficca nel legno del ponte. L'arciere digrigna i denti e mette mano ad un'altra freccia, ma prima che possa farla partire sopraggiungono due suoi camerati armati di ascia e di spada. Davan ti protegge le spalle, tenendo a bada i marinai che tentano di salire la scala: riesci abilmente ad evitare i primi colpi dei nemici, poi colpisci a tua volta con incredibile velocità e precisione mortale. Entrambi i soldati gridano e cadono a terra contemporaneamente, morendo con una smorfia di sorpresa dipinta in volto.

Vai al **209**.

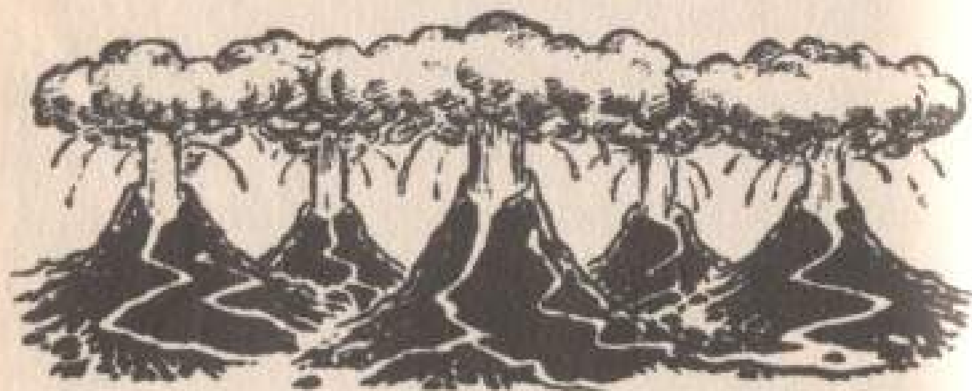
322

Le creature che stanno salendo la rampa non prestano alcuna attenzione alla morte delle loro guardie, e continuano meccanicamente il loro lavoro come se fossero incapaci di fare qualsiasi altra cosa. Perquisisci rapidamente i cadaveri in cerca di qualcosa di utile e trovi i seguenti oggetti:

3 Spade
Pugnale
Pipa
40 Kika (equivalenti a 4 Corone d'Oro)
Frusta (Oggetti dello Zaino)

Se decidi di prendere qualcosa ricordati di correggere il Registro di Guerra.

Vai al **297**.



323

Mentre osservi le rovine sei preso da una strana sensazione di disagio; il nervosismo ti fa arricciare la pelle e ti riempie la mente di immagini distorte. Le tue capacità mentali molto sviluppate sono sensibili ai residui psichici degli eventi accaduti in questo luogo duemila anni fa.

Questa terra apparteneva a una colonia di creature chiamate Nebora, una razza intelligente di uomini alati che si era evoluta durante l'Età Aurea di Shanti. La loro città, il cuore pulsante della loro civilizzazione, sorgeva proprio qui, su quella che un tempo era una pianura costiera ricca e fertile. La caduta degli Shanti preannunciò l'arrivo dei Signori delle Tenebre nei territori settentrionali del Magnamund e l'inizio della Guerra della Profanazione, nella quale i Nebora, e molte altre razze, furono sterminati. Questa torre in rovina è tutto ciò che resta della meravigliosa città dove, nell'anno PL3250, l'intera stirpe dei Nebora fu imprigionata e assassinata dai Signori delle Tenebre di Helgedad.

Vai al **191**.

324

Estrai una freccia dalla faretra e la incocchi. La luce dell'esplosione è oramai svanita e nell'oscurità ti è molto difficile puntare accuratamente il bersaglio.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e aggiungi gli eventuali punti aggiuntivi di cui disponi. Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto e hai raggiunto il grado Ramas di Arcimaestro, aggiungi altri 3 punti.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **25**.
Se va da 5 a 9, vai al **193**.
Se va da 10 in poi, vai al **287**.

325

Il vento della notte soffia in vostro favore, e il capitano Borse è ansioso di prendere il largo al più presto possibile. Ha ordinato all'equipaggio di issare tutte le vele che gli alberi dell'*Intrepido* possono reggere, per giungere a tutta velocità sulle navi da guerra nemiche che bloccano l'accesso alla costa. Con un po' di fortuna l'*Intrepido* passerà in mezzo a loro prima che riescano a schierarsi in formazione. È un piano ardito, ma il capitano e il suo equipaggio sono riusciti a superare il blocco nemico più di una dozzina di volte negli anni passati, e tutti confidano in un nuovo successo.

Guidato dalle stelle e dal lontano chiarore lunare l'*Intrepido* esce velocemente dalle acque del Golfo di Toran. Mentre si appresta ad affrontare il mare aperto decidi di offrire il tuo aiuto come vedetta e vai in cerca del capitano Borse. Lo trovi sul castello di prua con un gruppo di marinai delle isole Kirlundin, che con la loro vista acuta stanno scrutando l'orizzonte scuro per cogliere anche il minimo segno della presenza del nemico.

Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto e hai raggiunto il grado di Arcimaestro, vai al **47**.

Se non possiedi quest'Arte o non hai ancora raggiunto questo grado dell'addestramento Ramas, vai al **256**.

326

Pieno di trepidazione sbirci attraverso il vetro di un oblò, e osservi il terrificante spettacolo offerto da Helgedad. Appollaiata sopra un'isola di granito al centro di un grande baratro si erge la terribile città fortificata, il centro di quella malvagità che minaccia di distruggere tutto ciò che c'è di buono nel Magnamund. Grandi mura di acciaio nero la circondano, e da esse si alzano migliaia di torri appuntite che ospitano i Padroni delle Tenebre e i loro seguaci. Sopra la città aleggia una cappa di fumo nero che la tiene sempre nell'ombra. Creata dai fumi dei crateri vulcanici di Naogizaga, questa nuvola è alimentata dalle discariche dei laboratori dei Nadziranim, dalle fucine di armi e dalle ributtanti mangiatoie. L' oscurità è illuminata irregolarmente da palle di fuoco che sembrano formarsi spontaneamente tra i vapori neri. Guizzano come demoniache meteore sopra la città ed esplodono in una pioggia di scintille. Un ponte di acciaio serpeggiante unisce Helgedad alle terre circostanti, e mentre il Lajakeka vi passa sopra lentamente osservi sotto di te le profondità del Nengud-kor-Adez, il Lago di Sangue, e il tuo coraggio viene meno alla vista di ciò che ti si presenta davanti agli occhi.

Vai al **150**.



327

La marea ti sta portando verso una lunga fila di colline grigie, rese ancora più spettrali dal bagliore degli incendi causati da qualche battaglia. Uno stormo di

uccelli neri vola in circolo sopra quei fuochi: si lanciano in picchiata a raccogliere qualche carogna e poi volano verso i loro nidi sulle pendici della collina. Due di queste tetre creature stanno calando verso di te e ora tentano di strapparti la pelle del volto con i loro becchi affilati.

Se possiedi l'Arte Ramastan del Controllo Animale e hai raggiunto il grado Ramas di Primate o uno superiore, vai al **207**.

Se non possiedi quest'Arte o devi ancora raggiungere questo grado dell'addestramento Ramas, vai al **49**.

Oppure puoi cercare di colpirli con un'arma: vai al **337**.

328

Segui un sentiero di ciottoli e arrivi ad una grande piazza, chiusa a nord, sud e ovest da dei magazzini, e ad est da un edificio più piccolo le cui pareti di granito sono coperte di bandiere che recano l'emblema di una nave argentata e di una spada. Sul tetto piatto dell'edificio sta appollaiata una grossa creatura alata dalla pelle chiazzata di grigio: è uno Zaldan Imperiale. Lo guardi mentre si nutre di carcasse di cavallo ammonticchiate là vicino. Poi un pensiero ardito ti viene alla mente. Se riesci a raggiungere il tetto dell'edificio e a rubare lo Zaldan, potrai raggiungere Aarnak in poche ore invece di impiegare giorni e giorni viaggiando per mare o per terra.

Dopo aver fatto un giro intorno all'edificio per controllarne le difese, leghi il cavallo ad una cancellata e ti avvicini all'unica porta che non sembra essere custodita. È chiusa a chiave, ma la rozza serratura non rappresenta certo un ostacolo per le tue capacità mentali. Riesci facilmente a farla scattare, e la porta si apre lasciandoti entrare non visto nell'edificio.

Vai al **140**.

329

Facendo ricorso ai tuoi poteri psichici, crei uno schermo per deviare le energie che ti stanno assalendo la mente. Taktaal grida di rabbia e capisce che non sei ciò che sembri. È riuscito a vedere sotto il tuo travestimento, e la scoperta della tua vera identità lo ha sconvolto completamente.

Vai al **176**.



330

Per i due giorni e le due notti seguenti l'*Intrepido* rimane prigioniero di quella nebbia stagnante. Davan e il suo equipaggio lavorano febbrilmente per riparare la nave, e al mattino del terzo giorno un fresco venti-

cello si alza insieme alle luci dell'alba. Oramai l'albero maestro è a posto, e le vele sono rappezzate e pronte a prendere il vento. Siccome la fiancata è ancora danneggiata e la minaccia di una tempesta è sempre incombente, si è deciso che la rotta più sicura da prendere è quella verso la costa. Anche se scoppiasse una burrasca o si levasse un forte vento, la nave potrebbe così cercare riparo in una delle centinaia di insenature che frastagliano la costa ad est di Punta Vashna. Ma navigare sotto costa potrebbe rivelarsi più pericoloso che incappare in una tempesta. Le corazzate nemiche, poco stabili in mare aperto, seguono sempre la costa nei loro spostamenti da e per Argazad, e le spiagge e le colline pullulano di torri di guardia e di postazioni di Giak.

Nel primo pomeriggio la nebbia si è diradata completamente, e l'*Intrepido* procede a buona andatura tra le onde spumeggianti. Miglio dopo miglio l'acqua continua a sferzare la prua, finché, un'ora o due prima del tramonto, la vedetta scorge finalmente la costa. "Terra!" grida. "Terra a dritta!" L'equipaggio si rallegra alla notizia, sentendosi più al sicuro in vicinanza della terra ferma, ma la loro gioia viene subito placata da un altro grido d'allarme della vedetta: "Nemici a babordo!"

Vai al **100**.

331

Senza la magica protezione dell'Amuleto Dorato sei ben presto sopraffatto dall'infernale temperatura e dall'atmosfera velenosa di Helgedad. Mentre la pelle comincia a coprirsi di vesciche e i polmoni smettono di pompare aria, cerchi disperatamente di restare in vita, ma è una lotta che non puoi sperare di vincere.

La tua vita e la tua missione finiscono tragicamente qui, sotto le strade di Helgedad.

332

La tua fulminea reazione ti salva dal colpo del pesante boma, ma non puoi evitare le vele incendiate. In pochi secondi sei completamente coperto dal fumo e dalle fiamme. Istintivamente cerchi di liberarti, poi realizzi che i tuoi vestiti non hanno preso fuoco e che le fiamme che ti lambiscono le mani e il volto non ti causano alcun dolore. Ti togli di dosso senza fretta le vele incendiate ed esci da quel rogo completamente illeso.

Vai al **101**.



333

Il rettile alato cerca in tutti i modi di impedirti di salire in groppa. Ti colpisce col becco ferendoti più di una volta, prima che tu riesca a domarlo: perdi 4 punti di Resistenza.

Una volta accettato il fatto che ora sei tu il suo nuovo padrone, la creatura diventa docile ai tuoi ordini. Ti accomodi in sella, tiri le redini tempestate di gemme e la inciti a prendere il volo. Il tetto del quartier generale di Kraagenskul, e la stessa Argazad, si allontanano ad una velocità impressionante mentre la creatura sale nel cielo scuro della notte. Quando sorvolate la flotta delle corazzate, fai virare lo Zaldan verso occidente e cominci il tuo volo verso Aarnak.

Vai al **36**.

334

Una grossa nuvola di polvere e detriti si leva dal buco, e quando comincia pian piano a depositarsi vedi che la maggior parte dei guerrieri nemici sono stati ingoiati dal crollo. Oltre la breccia scorgi Davan, che con un pugno di uomini sta difendendo la poppa dall'attacco di una squadra di Drakkar due volte superiore a loro in numero e forze. Ora hai capito il piano dei nemici: se riusciranno ad impadronirsi del timone faranno virare l'*Intrepido* verso costa per nasconderlo in una delle insenature.

Ti arrampichi velocemente fra il sartiame e ti lasci cadere dall'altra parte del ponte usando una cima penzolante. Davan ti vede e urla di gioia quando salti giù e atterri fra i nemici. Sfoderi la tua arma e cominci a farti strada verso i tuoi compagni, che ti lanciano forti grida di incoraggiamento. "Per Sommerlund!" urli e tutti colgono il tuo grido di battaglia. Poi la voce di Davan si alza oltre il frastuono della battaglia in tono di avvertimento: "Un arciere sopra di te!"

Guardi in alto e senti il cuore pulsarti nella gola quando vedi l'orribile volto di un guerriero Drakkar che ti fissa dall'alto. Il nemico ha un arco in mano e si sta preparando a lanciare una freccia contro di te. Bestemmia orrendamente e lascia andare la corda dell'arco.

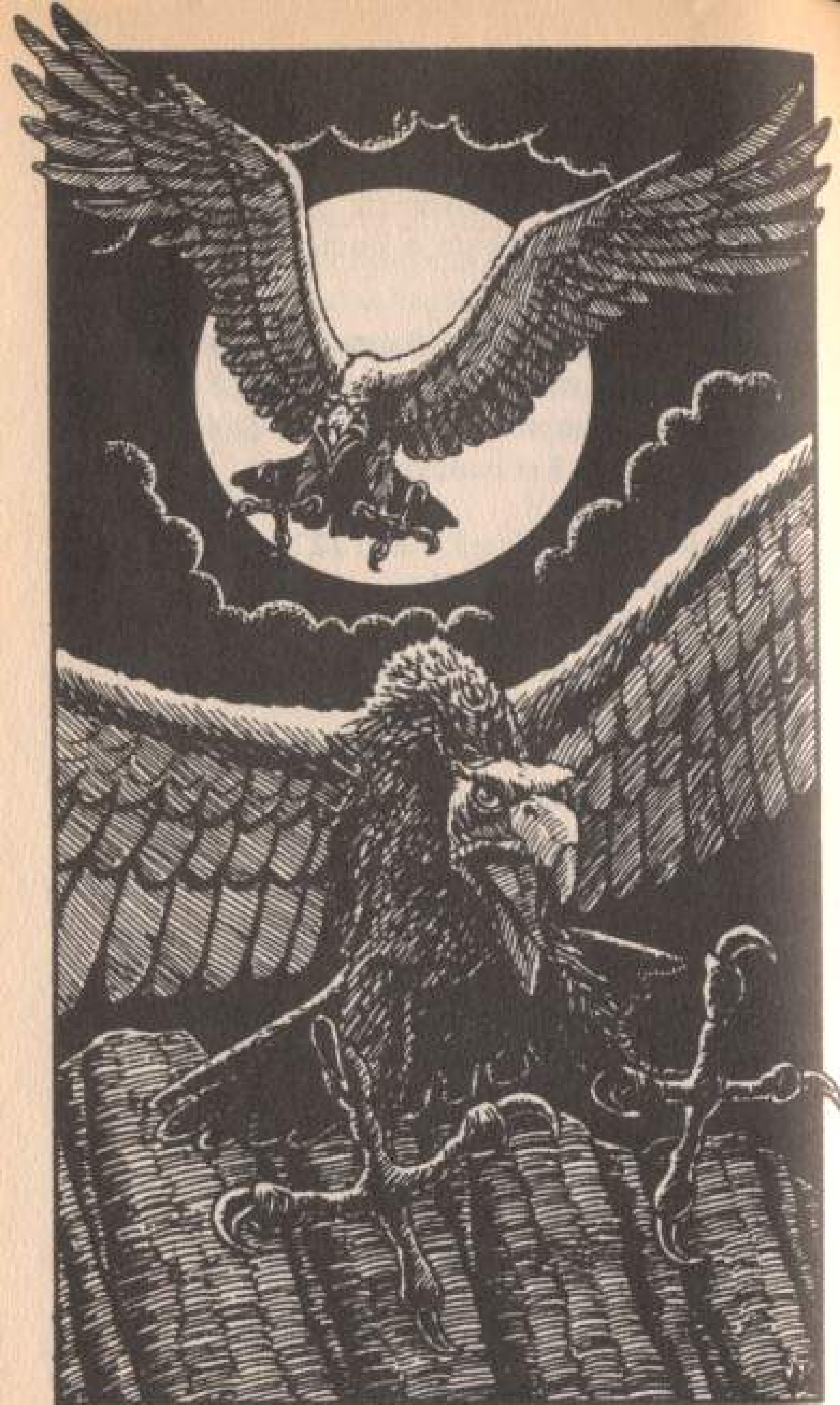
Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto, aggiungi 2 al numero uscito. Se hai completato il Cerchio di Sapienza dello Spirito, aggiungi 3 al numero estratto.

Se il totale va da 0 a 3, vai al **122**.
Se va da 4 a 7, vai al **53**.
Se va da 8 in poi, vai al **321**.

335

Il soldato Giak grugnisce e si porta una mano alla ferita, mentre barcolla all'indietro e crolla tra i barili e le casse. Sei molto curioso di sapere cosa stanno trasportando, così sposti il suo cadavere, apri la più grande delle casse e frughi tra il contenuto. È piena di uniformi Giak e Drakkar, sufficienti a vestire cento soldati. Le altre casse contengono un assortimento di armi e di altro equipaggiamento militare, e i barili sono pieni di un vino che puzza talmente da farti passare la voglia di assaggiarlo. Poi ti viene in mente un'idea che potrebbe rendere il tuo viaggio molto più facile, aumentando le possibilità di successo della tua missione.

Vai al **271**.



(fig. 19) I volatili si lanciano in picchiata su di te

336

La freccia colpisce il cavaliere Drakkar, ma lo ferisce solo superficialmente sfiorandogli appena il collo. Ma quel piccolo dolore improvviso lo fa gridare e tirare le redini al petto: il cavallo si impenna per la brusca mossa e fa cadere a terra il cavaliere. Abbandoni l'arco e sfoderi un'altra arma prima di buttarti sul guerriero Drakkar con l'intenzione di finirlo prima che riesca a rimettersi in piedi.

Vai al **175**.

337 *(fig. 19)*

Il tuo primo colpo scuote il cranio dell'uccello, mandandolo a sbattere sulla superficie del mare dove troverà la morte. L'altro animale lancia un grido allarmato, ma non si lascia prendere dalla paura e invece di volare via si mette a girare sopra la tua testa, come se aspettasse il momento buono per colpire. Ecco che, con un urlo feroce, si lancia in picchiata contro di te, determinato a vendicare la morte del suo simile.

Spazzino di Mare:
Combattività 22 — Resistenza 10

Questa creatura è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Psichico).

Se vinci il combattimento, vai al **14**.

338

La creatura sorride, si inchina e se ne va, ridacchiando sotto i baffi, lungo il corridoio verso una scala dai gradini di ferro. La guardi sparire su per le scale, poi chiudi a chiave la porta. Sei stanco e affamato e devi

consumare un Pasto prima di metterti a dormire, o perderai 3 punti di Resistenza.

Dopo parecchie ore ti risvegli al rumore di un forte scatto, che riesci a sentire nonostante il frastuono dei motori del Lajakeka. Capisci subito che la porta della tua cabina è stata appena chiusa. Ti alzi dalla cuccetta e corri alla porta, sperando di vedere chi, o che cosa, è entrato nella tua stanza mentre dormivi.

Se possiedi l'Arte Ramastan del Controllo Animale e hai raggiunto il grado Ramas di Consigliere o uno superiore, vai al **273**.

Se non possiedi quest'Arte o non hai ancora raggiunto questo grado dell'addestramento Ramas, vai al **98**.

339

Il tuo alloggio è molto stretto e puzzolente, sistemato com'è tra la cambusa e la chiglia della nave. Nonostante la mancanza di spazio e il fetore di pesce marcio che ti fa rivoltare lo stomaco, riesci a schiacciare un pisolino di un paio d'ore prima di svegliarti al chiarore della grigia foschia mattutina che entra dal vetro dell'unico oblò della cabina.

Il capitano è da solo sul ponte, appoggiato al parapetto, e scruta l'orizzonte con il suo cannocchiale. Lo raggiungi e cogli l'occasione per consegnargli la busta che hai con te.

"È un'avventura coraggiosa e piena di rischi quella in cui ti sei ficcato, amico" dice mentre i suoi occhi grigi divorano il contenuto della pergamena che porta il sigillo della Confraternita della Stella di Cristallo. "Ma questi sono tempi duri. Posso solo immaginare quello che ti aspetta dopo il viaggio fino al Dejkaata, ma di una cosa puoi star certo: farò tutto il possibile per condurti fin là sano e salvo".

Poi dà immediatamente l'ordine di virare e di prendere una nuova rotta: nord - nord-ovest. L'equipaggio reagisce con non poca sorpresa all'improvviso cambiamento, ma nonostante i pericoli cui sanno di andare incontro nessuno osa contraddire la decisione del capitano.

Vai al **241**.

340

Balzi in avanti e sferri un colpo talmente forte da decapitare una creatura umana. Ma nel preciso istante in cui tocca la carne di Taktaal, la tua arma si disintegra in una pioggia di scintille. Il Signore delle Tenebre scoppia in una fragorosa risata, poi ti si avvinghia al collo con le sue mani artigliate e ti strangola senza pietà.

La tua vita e la tua missione finiscono tragicamente qui, nella Torre dei Dannati.

341

Cerchi di evitare la spada rotante, ma inciampi nel cadavere del cannoniere Drakkar e l'arma ti colpisce in pieno petto. Un tremendo dolore ti attanaglia, come se nel tuo corpo divampasse un incendio e ti si paralizzassero le membra. Poi il dolore svanisce e non ti resta altro da fare che arrenderti alla morte.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.



(fig. 20) Lo Xaghash è in posizione di combattimento

342 *(fig. 20)*

Ti giri per correre via, ma l'uscita è bloccata da una tozza figura dalla pelle coriacea, con gli occhi chiari che le roteano nelle orbite. Avanza lentamente verso di te tenendo nella mano artigliata un'ascia di acciaio nero pronta a colpirti.

Xaghash:
Combattività 32 Resistenza 42

Se possiedi la spada Helshezag e vuoi usarla, ricorda di aggiungere alla Combattività i relativi punti aggiuntivi.

Se possiedi la Spada del Sole di Sommerlund, e vuoi usarla, vai al **208**.

Se vinci il combattimento, vai al **106**.

343

Il tuo colpo letale spedisce l'Ictakko verso il soffitto, facendolo girare come un palloncino scoppiato. La creatura finisce impalata su un gruppo di stalattiti che si staccano al forte impatto. Per un istante vedi le sue orrende fattezze passare davanti ai tuoi occhi - la testa ossuta e oblunga, le antenne dalle punte rigonfie, l'addome di ragno e le ali trasparenti - prima che la creatura precipiti nella fredda oscurità del crepaccio.

Vai all'**87**.

344

La creatura prova a colpirti, ma ti scansi evitando per poco una terribile morte fra le sue potenti mandibole. Comincia a seguirti allungando il collo flessibile mentre scappi sul ponte coperto di cadaveri, e sferra un

altro attacco quando raggiungi la scala che porta al ponte di poppa. Questa volta salvi la pelle saltando tra il sartiame e mentre ti arrampichi vedi lo Xargath infilare la testa sotto la scala che porta alla stiva. La bestia cerca di sollevare il collo, ma non ce la fa: è incastrata tra il legname divelto. Questa potrebbe essere la tua unica opportunità per far fuori il mostro, prima che riesca a liberarsi e a trascinare la nave sul fondo del mare.

Se vuoi attaccare lo Xargath mentre ha la testa intrappolata, vai al **35**.

Se vuoi evitare il combattimento nascondendoti nella coffa, vai al **277**.

345

È molto difficile spostare il tubo dal suo piedestallo, ma alla fine ci riesci usando un cavo d'acciaio che trovi lì vicino. Inverti il dispositivo e rimetti a posto i fili di rame, ma quando hai finito di collegare l'ultimo contatto improvvisamente senti un forte boato: vedi uno scoppio di luce bianca e accecante, e vieni travolto dal fumo e dai frammenti di metallo. Il tuo atto di sabotaggio ha prodotto un'esplosione che ha completamente distrutto la corazzata e metà del porto di Argazad, ma ti è costato la vita e ha segnato il destino del Magnamund.

La tua vita e la tua missione terminano qui.

346

Una porta di acciaio si chiude, bloccando l'entrata e facendo cadere la stanza nell'oscurità più totale. Poi sulla tua testa scende una sottile colonna di luce gialla e la voce di un uomo, forte e arrogante, scuote il silenzio.

"Cosa ti porta qui, Drakkar?" tuona la voce echeggiando tra le pareti della stanza. Chiunque stia parlando si sta esprimendo in un curioso dialetto Giak che ti suona vagamente familiare. È un dialetto molto comune a Magador, un territorio di confine ora occupato dalle armate dei Signori delle Tenebre. "Sto cercando il Capo degli Schiavi" gli rispondi. "Sono venuto da Argazad per portare la notizia che Sommerlund è in fiamme!"

"È davvero una buona notizia" giunge la risposta in tono un po' meno severo.

La porta d'acciaio si apre e la tua scorta Giak viene mandata via. Quando la porta si chiude alle tue spalle la luce si fa sempre più forte, fino a quando riesci chiaramente a vedere l'uomo con cui hai parlato.

Vai all'**81**.

347

Rimetti l'arco in spalla e sfoderi un'altra arma, appena in tempo per parare l'attacco dei tuoi nemici che ti circondano ululando come pazzi, con le facce contorte in una smorfia d'odio. Ecco che sollevano le spade, pronti a farti fuori.

Marinai Drakkar:
Combattività 29 — Resistenza 40

Se vinci il combattimento, vai al **28**.

348

Il Liganim arriva all'altezza del tuo nascondiglio, poi si ferma. Improvvisamente una strana sensazione ti fa accapponare la pelle, come se un'ondata d'energia ti stesse inondando la mente. Il Liganim gira il capo e ti fissa con i suoi occhi crudeli: sta leggendo il tuo pensiero e scopre quello che voleva sapere. Sei un impostore! La creatura emette un grido acutissimo e sfodera un pugnale dalla cintura, lanciandosi come un pazzo contro di te.

Liganim:

Combattività 25 Resistenza 26

A meno che tu non possegga l'Arte Ramastan dello Scudo Psichico, sottrai 1 punto dalla tua Resistenza all'inizio di ogni scontro, visto l'insistente attacco psichico cui sei sottoposto.

Se vinci, vai al **246**.

349

La velocità con cui ti sei liberato delle guardie ti procura preziosi istanti per scappare e sparire tra le rocce e i massi sparsi sul sentiero che àttraversa il passo. L'allarme echeggia tra le pareti di solida roccia, e continui a correre per più di un'ora prima che quel suono smetta di rimbombarti nella testa e svanisca completamente.

Vai al **137**.

350

Solo una macchia circolare sull' acciaio segna il posto dove il Signore delle Tenebre Gnaag ha incontrato la morte. Nell'osservare il metallo contorto dalle fiamme capisci esultando che sei finalmente riuscito a sconfiggere per sempre il tuo più acerrimo nemico. Ma devi ancora completare la tua missione. Tiri fuori in fretta il Cristallo Esplosivo dallo Zaino e ti avvicini al Trasfusore. Piazzi la carica vicino ad un pozzo collegato con il Lago di Sangue, dal quale il meccanismo attinge energia. Una volta innescato il cristallo, ti affretti ad uscire dalla stanza attraverso l'arcata dalla quale è entrato Gnaag. Guidato dall'istinto trovi la strada che dalla torre porta alla piattaforma ovale, dove ti attende il mezzo con cui scappare dalla Città Nera: lo Zaldan Imperiale di Gnaag.

Stai sorvolando la città, e dirigi lo Zaldan ad est, verso Aarnak, quando senti la detonazione. In pochi istanti si innesca una reazione a catena che distrugge il Trasfusore, riduce Helgedad in un ammasso di granito e di acciaio contorto e determina il rapido declino dei Signori delle Tenebre e delle loro armate sparse in tutto il Magnamund.

La tua vittoria è definitiva. Finalmente hai compiuto il tuo destino vendicando i cavalieri Ramas e liberando la tua terra dalla minaccia che incombeva da migliaia di anni. Fai ritorno a Sommerlund come un eroe, e quale Grande Maestro Ramas hai il compito di riportare i Ramas al loro antico splendore. Le cronache delle tue lotte contro i Signori delle Tenebre passeranno alla leggenda, convincendo le future generazioni di guerrieri Ramas a mantenere vivi i tuoi ideali di coraggio, abilità e ardimento. Ma la storia della tua vita non finisce qui. In futuro si racconteranno le avventure che vivrai da Grande Maestro Ramas. Fino a quando

non giungerà il momento di raccontarle, possano gli dei Ishir e Ramas gettare il loro sguardo benevolo su di te, Grande Maestro Lupo Solitario, eroe e salvatore del Magnamund.



TABELLA DEL DESTINO

8	2	4	1	3	1	7	9	6	2
6	8	6	5	4	3	8	7	8	1
9	5	6	6	5	7	6	3	1	7
5	2	4	0	6	8	8	6	3	2
0	5	9	5	7	9	0	4	1	4
2	8	5	2	3	6	7	2	6	5
4	8	0	4	8	7	1	3	4	0
6	2	0	4	4	1	6	1	2	0
8	4	1	2	6	5	6	1	0	6
4	6	5	0	9	0	5	9	5	7

RIEPILOGO DELLE REGOLE DI COMBATTIMENTO

1. Aggiungi alla tua Combattività gli eventuali punti dovuti alle tue Arti Ramastan.
2. Sottrai dal totale il punteggio di Combattività del nemico. Così ottieni il Rapporto di Forza.
3. Estrai un numero dalla Tabella del Destino.
4. Guarda la tabella Risultati di Combattimento.
5. Cerca nella riga in alto il tuo Rapporto di Forza e guarda l'incrocio con il numero uscito dalla Tabella del Destino ("N" indica i punti di Resistenza persi dal nemico, "LS" quelli persi da te).
6. Segna i nuovi punteggi e riprendi dal punto 3., finché uno dei due muore.

FUGA DAL COMBATTIMENTO

1. Puoi sottrarti al combattimento solo se questa possibilità è prevista nel testo.
2. Comunque devi combattere almeno uno scontro con il nemico.
3. Quando decidi di fuggire devi sottrarre dal tuo punteggio complessivo tutti i punti di Resistenza persi fino a quel momento.

RISULTATI DI COMBATTIMENTO

Rapporto di forza

Numero del destino		–11 o meno	–10/–9	–8/–7	–6/–5	–4/–3	–2/–1	0/0	+1/+2	+3/+4	+5/+6	+7/+8	+9/+10	+11 o più
1	N	–0	–0	–0	–0	–1	–2	–3	–4	–5	–6	–7	–8	–9
	LS	M	M	–8	–6	–6	–5	–5	–5	–4	–4	–4	–3	–3
2	N	–0	–0	–0	–1	–2	–3	–4	–5	–6	–7	–8	–9	–10
	LS	M	–8	–7	–6	–5	–5	–4	–4	–3	–3	–3	–3	–2
3	N	–0	–0	–1	–2	–3	–4	–5	–6	–7	–8	–9	–10	–11
	LS	–8	–7	–6	–5	–5	–4	–4	–3	–3	–3	–2	–2	–2
4	N	–0	–1	–2	–3	–4	–5	–6	–7	–8	–9	–10	–11	–12
	LS	–8	–7	–6	–5	–4	–4	–3	–3	–2	–2	–2	–2	–2
5	N	–1	–2	–3	–4	–5	–6	–7	–8	–9	–10	–11	–12	–14
	LS	–7	–6	–5	–4	–4	–3	–2	–2	–2	–2	–2	–2	–1
6	N	–2	–3	–4	–5	–6	–7	–8	–9	–10	–11	–12	–14	–16
	LS	–6	–6	–5	–4	–3	–2	–2	–2	–2	–1	–1	–1	–1
7	N	–3	–4	–5	–6	–7	–8	–9	–10	–11	–12	–14	–16	–18
	LS	–5	–5	–4	–3	–2	–2	–1	–1	–1	–0	–0	–0	–0
8	N	–4	–5	–6	–7	–8	–9	–10	–11	–12	–14	–16	–18	M
	LS	–4	–4	–3	–2	–1	–1	–0	–0	–0	–0	–0	–0	–0
9	N	–5	–6	–7	–8	–9	–10	–11	–12	–14	–16	–18	M	M
	LS	–3	–3	–2	–0	–0	–0	–0	–0	–0	–0	–0	–0	–0
0	N	–6	–7	–8	–9	–10	–11	–12	–14	–16	–18	M	M	M
	LS	–0	–0	–0	–0	–0	–0	–0	–0	–0	–0	–0	–0	–0

N = NEMICO LS = LUPO SOLITARIO M = MORTO

12

SCONTRO MORTALE

Una matita, una gomma e una buona dose di coraggio e di immaginazione: non occorre altro per addentrarsi tra le pagine dell'avventura.



lupo solitario

In questo libro il protagonista sei tu. Di ritorno dal mondo del Daziarn, dove hai raggiunto una dimensione soprannaturale e hai eliminato definitivamente il traditore Vonatar, ti attende la missione che metterà alla prova le tue più alte capacità Ramastan: raggiungere Helgedad, la capitale del Regno delle Tenebre, dove si annida il potere malvagio che da tanti anni minaccia la pace e la tranquillità di Sommerlund, dolce terra dei tuoi padri . . .

In questo libro il protagonista sei tu. Buona fortuna, Lupo Solitario.

copertina illustrata da Peter Andrew Jones

ISBN 88-7068-225-0

librogame®
il protagonista sei tu